1 PRIS KR. 29,85

Input

Programbladet for Amstradbrugere med TIPS OG TRICKS





Krig i Sinusbjergene

Restskatteberegning

Nyt blad til AMSTRAD - med masser af listninger

Praktiske Oplysninger-O

Hvem laver hvad ?

Ansvarshavende redaktør:
Sv. Christensen
Programredaktør:
Thomas Gjørup
Medarbejdere:
Jan Graversen, Poul Christensen,
Inga Pedersen og Dorte Straarup

Produktion:
Foto: SR Reklame Foto
Layout & Illustration: Lars Jakobsen
Sats: Scandinavian Media Service
Tryk: Rosendahl Bogtryk
Distribution: Dansk Blad Distribution
Repro: Graf Print/Vest - Scan

Alle henvendelser vedr. annoncer, redaktionelt stof samt læserservice bedes rettet til:

INPUT
Gødvad Bakke 4
8600 Silkeborg DK
Tlf. 06-822455

Indhold:

Guffer	side 3
Krig i Sinus-bjergene	side 4
En lille forårshilsen	side 12
Discutilities	side 13
Restskatte beregning	side 15
Han tabte sine penge på krikkerne	side 18
Bowling at the Bowl	side 23
Nyttigt lille program	side 28
Tips program	side 29

VELKOMMEN

Velkommen til det første nummer af INPUT, Skandinaviens første programblad udelukkende rettet mod Amstrad computerne og deres brugere.
INPUT er en aflægger af AMSTRAD BLADET, der er nordens største og eneste Amstrad brugerblad, med et oplag på over 10.000 stk. og med en gennemsnitlig læser tilgang på over 700 pr. udgivelse. Der er fart på i AMSTRAD verdenen.

Hvor AMSTAD BLADET primært koncentrerer sig om at bringe den brede mængde af information: Tips, vejledning, hard- og software tests, reportager etc. etc. , vil vi her i INPUT prøve at give lidt ophidsende adspredelse for gør det selv folket.

Hvad kommer der så til at ske i bladet ?
Slet ikke så lidt endda. Først og fremmest vil bladet være proppet med listninger af alle typer. Disse listninger vil komme fra danske programmører, (se dette nummer), men senere hen vil der også dukke listninger op fra både Sverige, Norge, England og ikke mindst Tyskland. Vedr. listninger fra England og Tyskland, skal vi lige slå fast at de vil blive trykt i oversat form. !! Udover listningerne vil der være konkurrencer, sjove eller specielle nyheder fra Amstrads software univers og meget andet. Det er selvfølgeligt meningen at listningerne skal give jer - læserne - noget, både erfarings og programmæssigt, skulle der imidlertid være svage sjæle imellem tilbyder vi sidst i bladet, under rubrikken læser service, listningerne på bånd eller diskette alt afhængig af hvilken computer type du har.
Hvornår og hvor tit udkommer INPUT ?
Bladet vil udkomme lejlighedsvis, når vi har tilstrækkeligt med listninger af god kvalitet. Vi vil dog tilstræbe at udkomme hvert kvartal, tiden vil vise om vi kan opfylde vores mål.
På grund af udgivelses frekvensen vil det IKKE være muligt at abonnere på bladet !. - Under læserservice vil der istedet være mulighed for at få AMSTRAD BLADET og AMSTRAD USER tilsendt på abonnementsbasis.
Kan alle få deres programmer i INPUT ?
Nej !! - Vi ønsker på grund af de erfaringer vi har gjort os, at bladet og især listinger skal have et vist niveau.
Det skal dog ikke forhindre DIG i at indsende programmer til os. Mange gange er det småfejl eller måske de berømte tanketorsk der er afgørende for om et program bliver bragt. En anden ting der er vigtig når man sender ind, er at sørge for ordentlig dokumentation til sit program, det betyder meget for tilgængeligheden for andre læsere.

Hvad får jeg ud af at indsende mit superprogram ?
Alle der indsender et eller flere programmer til INPUT, får mulighed for at deltage i konkurrencen om årets program. Denne konkurrence løber både i AMSTRAD BLADET og i INPUT.
Præmierne er i tidens løb blevet bedre og bedre, se bare:
1. præmie: 1 stk. Samleco DX85 NLQ printer
4 x 2. præmie: 5 x 1 stk. Amsoft programpakker
Hisoft pascal
Devpac
Micropen
microspread
etc.
20 x 3. præmie: 1 stk. joycards
Det kan man da kalde en udfordring. Fat tastaturet og lad omverdenen se hvad du kanfå ud af en computer.

Sidst men ikke mindst skal vi gøre opmærksom på vor telefonservice. Hver mandag mellem 14:00 og 16:00 sidder programgeniet Thomas ved telefonen klar til at hjælpe dig med de spørgsmål du hen af vejen kommer ud for, hvor hjælp eller vejledning kan være tiltrængt.

God fornøjelse med bladet.

Sv. Christensen
Ansv. redaktør.

Guffer - en ny slags konkurrence.

Vi har efterhånden indset, hvor unfair vores konkurrence er overfor de Amstrad-brugere, hvis evner går i lidt andre retninger end programmering (f.eks 1. million points på Roland in Space). Derfor har vi lavet et lille ostespil med indbygget hovedbrud/joystickbrud. Reglerne er såre simple: Find den hurtigste rute gennem labyrinten, nedtegn den på papir, stop den i en kuvert mærket Guffer og send den til Amstrad Bladet, Gødvad Bakke 4, 8600 Silkeborg. Du kan jo eventuelt også skrive den personlige rekord på banen. Vi vil kåre vinderen i næste nummer udfra den hurtigste rute, og en endnu ikke fastsat præmie vil så tilfalde vinderen.

```
10 KEY DEF 72,1,240:KEY DEF 73,1,241
20 KEY DEF 74,1,242:KEY DEF 75,1,243
30 SYMBOL AFTER 32:SPEED KEY 1,1
40 SYMBOL 46,0,0,0,24,24,0,0,0
50 SYMBOL 120,255,255,255,255,255,255,25
5,255
60 SYMBOL 97,60,126,255,255,255,255,126,
60
70 SYMBOL 98,0,66,231,231,255,255,126,60
80 SYMBOL 99,60,126,255,255,231,231,66,0
90 SYMBOL 100,60,126,252,240,240,252,126
,60
100 SYMBOL 101,60,126,63,15,15,63,126,60
110 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,2:IN
K 3,6
120 MEMORY 16383:GOSUB 550
130 X=20:Y=18::PO=0:T=0:S=0
140 K$=INKEY$:IF K$>=CHR$(&F0) AND K$<=C
HR$(&F3) THEN 190
150 FOR Z=0 TO 20:NEXT Z
160 FOR Z=0 TO 120:NEXT Z
170 T=T+1:LOCATE 18,24:PRINT USING("####
#");T
180 GOTO 140
190 LOCATE X,Y:PRINT "a"
200 ON ASC(K$)-239 GOTO 210,250,290,330
210 P=TEST(-8+16*X,406-16*(Y-1)):IF P=2
THEN 160
220 LOCATE X,Y:PRINT " ":Y=Y-1
230 LOCATE X,Y:PRINT "b"
240 GOTO 360
250 P=TEST(-8+16*X,406-16*(Y+1)):IF P=2
THEN 160
260 LOCATE X,Y:PRINT " ":Y=Y+1
270 LOCATE X,Y:PRINT "c"
280 GOTO 360
290 P=TEST(-8+16*(X-1),406-16*Y):IF P=2
THEN 160
300 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X-1
310 LOCATE X,Y:PRINT "e"
320 GOTO 360
330 P=TEST(-8+16*(X+1),406-16*Y):IF P=2
THEN 160
340 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+1
350 LOCATE X,Y:PRINT "d"
360 IF P=3 THEN PO=PO+1:LOCATE 7,24:PRIN
T USING("###");PO
370 POKE 16384+S,ASC(K$):S=S+1
380 IF PO=452 THEN GOTO 410
390 FOR Z=0 TO 100:NEXT Z
400 GOTO 170
410 FOR Z=0 TO 10:FOR Q=100 TO 10 STEP -
2:SOUND 129,Q,200,15:NEXT Q,Z
420 SOUND 129,1,1:LOCATE 1,25:PRINT "
 N=NEW GAME           R=SHOW ROUTE ";
430 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="N" THEN 120
440 IF A$<>"R" THEN 430
450 LOCATE 1,25:PRINT "SPACE PAUSES REPL
AY - ENTER CONTINUES";
460 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=20:Y=18
470 FOR Z=0 TO S-1
480 LOCATE X,Y:PRINT "a"
490 K=PEEK(16384+Z)
500 IF INKEY$<>" " THEN 520
510 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 510
520 LOCATE X,Y:PRINT " "
530 X=X+(K=242)-(K=243):Y=Y+(K=240)-(K=2
41)
540 NEXT Z:GOTO 420
550 MODE 1
560 A$="xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxx":GOSUB 920
570 A$="x...................x...........
......x":GOSUB 920
580 A$="x.xxxxxxxxxxxxxxxxx.x.xxxxxxxxxx
xxxxx.x":GOSUB 920
590 A$="x.....x.............x...........
x.....x":GOSUB 920
600 A$="x.xxx.x.xxx.x.xxxx.x.xxxx.x.xxx.
x.xxx.x":GOSUB 920
610 A$="x.x.............................
....x.x":GOSUB 920
620 A$="x.x.x.xxxxxxxxxx.xxxxx.x.xxxxxxx
x.x.x.x":GOSUB 920
630 /$="x.x.x.x.........x...x.x.........
x.x.x.x":GOSUB 920
640 A$="x.x.x.x.x.x.xxx.x.x.x.x.xxx.x.x.
x.x.x.x":GOSUB 920
650 A$="x...x.x.x.x.x...x.x.x.x...x.x.x.
x.x...x":GOSUB 920
660 A$="xxxxx.x.x.x.x.x.x.xxx.x.x.x.x.x.
x.xxxxx":GOSUB 920
670 A$="x.......x...x.x.x.....x.x.x...x.
......x":GOSUB 920
680 A$="xxxxx.x.xxx.x.x.xxxxxxx.x.x.xxx.
x.xxxxx":GOSUB 920
690 A$="x.....x.........................
x.....x":GOSUB 920
700 A$="x.xxx.x.x.xxxxxxxxxxxxxxxxxxx.x.
x.xxx.x":GOSUB 920
710 A$="x...x.x.x...........x.........x.
x.x...x":GOSUB 920
720 A$="xxx.x.x.xxxxxxxxxxx.x.xxxxxxxxx.
x.x.xxx":GOSUB 920
730 A$="x...................a...........
......x":GOSUB 920
740 A$="x.xxxxxxxx.x.xxx.xxxxx.xxx.x.xxx
xxxxx.x":GOSUB 920
750 A$="x.x........x...x.x...x.x...x....
....x.x":GOSUB 920
760 A$="x.x.xxxxxxxxxx.x.x.x.x.x.xxxxxxx
xxx.x.x":GOSUB 920
770 A$="x...............................
......x":GOSUB 920
780 A$="xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxx":GOSUB 920
790 PEN 1
800 PRINT "SCORE:000   TIME:00000"
810 LOCATE 16,25:PRINT "READY ?":CALL &B
B06
820 LOCATE 15,25:PRINT "            "
830 SOUND 1,239,25:SOUND 2,119,25
840 LOCATE 15,25:PRINT "1..";:FOR Z=0 TO
 1000:NEXT Z
850 SOUND 1,239,25:SOUND 2,119,25
860 PRINT "2..";:FOR Z=0 TO 1000:NEXT
870 SOUND 1,239,25:SOUND 2,119,25
880 PRINT "3..";:FOR Z=0 TO 1000:NEXT
890 SOUND 1,119,50:SOUND 2,60,50
900 PRINT "GO!";:FOR Z=0 TO 1000:NEXT
910 RETURN
920 FOR Z=1 TO LEN(A$)
930 PEN 2:IF ASC(A$)=46 THEN PEN 3
940 IF ASC(A$)=97 THEN PEN 1
950 PRINT LEFT$(A$,1);:A$=MID$(A$,2)
960 SOUND 1,200,1,15:NEXT Z:PRINT
970 RETURN
```

Krig i Sinusbjergene

Fra verdensfirmaet 'Gylosprusoft' har vi modtaget følgende totalspil, der handler om den lange og forbitrede kamp om Sinusbjergene i det nordlige Elektrolytistan.

Når spillet er startet op, spørges om der er en eller to spillere. Hvis du er alene, har du kontrol over batteriet til venstre og skyder mod fortet i højre side. Fortet vil ikke besvare ilden.

Vælger du derimod 2-spiller udgaven, skal du kæmpe mod en modspiller, og der skiftes hele tiden mellem spiller til højre/venstre.

I vinduet øverst vil der efter hvert skud være angivet, om det er spilleren til højre eller venstre, der skal skyde. Nedenunder findes 'vinkelmåleren', der justeres med joystick'en som følger:

Højre = vinkel + 1   Venstre = vinkel − 1
Op = vinkel +5   Ned = vinkel − 5.

Når den ønskede vinkel er nået, trykker du forsigtigt på 'skyd' knappen på joystick'en, og der spørges om skudstyrke. Denne indstilles på samme måde. Til slut skal du bekræfte, at du ønsker at skyde. Også her giver du svar med joystick'en: Op = ja. Ned = nej. Højre = ja. Venstre = nej.

Hvis du trykker 'Nej', går programmet tilbage til indstilling af vinkel. hvis 'Ja', affyres missilet med den vinkel og styrke, du angav. Du skal huske at tage tyngdekraften med i dine beregninger, for det tester programmet også.

Vinkeludmålingen er sådan, at 00 er vandret, og 90 er lodret. Det vil sige, at hvis du sender missilet 90 grader lodret i vejret, så drysser det lige ned i hovedet på dig igen. Husk også at proppe godt med krudt i røret (stor styrke), for ellers kommer kuglen kun lige uden for kanonmundingen og destruerer dig selv. Du har lige så mange skud, som du behøver.

Når et fort er smadret, vil computeren, mens den tegner en ny bane, spille en melodi og tydeligt angive, hvem der er vinderen.

N.B.: Ved joystick-styring er 'fire' knappen meget følsom, så tryk kun lige akkurat en tiendedel sekund – det registreres med det samme.

Der var i listningen indlagt en del lækre skærmstyringskommandoer som såkaldte 'syntetiske kommandoer'. Der findes desværre ikke nogen printer, der i øjeblikket er i stand til at reproducere disse – ligesom printeren går totalt agurk, når den støder på en sådan 'syntesekommando', så vi har tilladt os at fjerne disse. De findes selvfølgelig på de programlistniger, du kan bestille på kassette eller diskette.

```
1 REM ******************************
2 REM **** Gylospru  Softwarehouse ****
3 REM ***    Proudly  Presenents    ***
4 REM **  ------------------------  **
5 REM *    Krig i Sinusbjergene      *
6 REM **  ------------------------  **
7 REM ***    Af Sonny W Rasmussen & ***
8 REM ****        Carsten Svaneborg ****
9 REM ******************************
10 sg=21
20 DIM nd(7),sg(40,2)
30 DATA 478,426,379,358,319,284,253
40 FOR q=1 TO 7:READ nd(q):NEXT:FOR q=1
TO sg:READ sg(q,1),sg(q,2):NEXT q
50 DATA 5,4,1,2,5,4,1,2,4,2,3,2,2,2,3,2,
1,4,5,4,1,2,5,4,1,2,4,2,3,2,2,2,3,2,1,4
60 DATA 3,2,2,2,1,4
70 SPEED INK 10,10:RANDOMIZE RND*40
80 AFTER 100 GOSUB 1680
90 a=0:b=1
100 MODE 1
110 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,26:INK 3,18
120 BORDER 0
130 PRINT"Gylospru Softwarehouse Proudly
 Presents:"
140 PRINT"
                    Krig i sinusbjergene

          "
150 PRINT" Gylospru  .. SWR & CS"
160 PRINT
170 MOVE 0,0:DRAW 100,0,1:DRAW 100,200:D
RAW 0,200:DRAW 0,100:DRAW 200,100:DRAW 2
00,200:MOVE 100,100:DRAW 200,0
180 MOVE 400,0:DRAW 400,100,3:DRAW 350,5
0:DRAW 300,100:MOVE 400,100:DRAW 450,50:
DRAW 500,100:MOVE 400,100:DRAW 350,150:D
RAW 400,200:DRAW 450,150:DRAW 400,100
190 PRINT" 1 eller 2 spillere? >";
200 INK 3,a:INK 1,26-a:a=a+b:IF a>26 THE
N a=25:b=-1
210 IF a<0 THEN a=1:b=1
220 a$=INKEY$:IF a$<"1" OR a$>"2" THEN 2
00
230 PRINT a$
240 lk=VAL(a$)
250 FOR q=1 TO 500:NEXT q
260 DEG
270 MODE 1
280 WINDOW #0,1,40,1,5:WINDOW #1,1,40,6,
25
290 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2:INK 3,15,24
300 BORDER 2
310 PAPER 0:PEN 1
320 PAPER #1,0
330 REM *** Tegn landskab ***
340 PL=1
350 y=125
360 q=RND*360
370 w=INT(RND*110)+10
380 e=(RND*2)
390 x1=INT(RND*300):x2=320+INT(RND*300)
```

```
400 IF X2-X1<60 THEN 390
410 FOR a=0 TO X1 STEP 2
420 MOVE A,0:DRAW A,(COS(Q+(E*A))*W)+Y,2
:DRAW A-2,(COS(Q+(E*(A-2)))*W)+Y,1
430 NEXT A
440 I=(COS(Q+(E*A))*W)+Y
450 Z1=I
460 FOR A=X1+2 TO X1+18:MOVE A,0:DRAW A,
I,2:PLOT A,I,1:NEXT A
470 MOVE A-2,I
480 DRAW A-2,(COS(Q+(E*A))*W)+Y,1
490 FOR A=X1+18 TO X2 STEP 2
500 MOVE A,0:DRAW A,(COS(Q+(E*A))*W)+Y,2
:DRAW A-2,(COS(Q+(E*(A-2)))*W)+Y,1
510 NEXT A
520 I=(COS(Q+(E*A))*W)+Y
530 Z2=I
540 FOR A=X2 TO X2+18:MOVE A,0:DRAW A,I,
2:PLOT A,I,1:NEXT A
550 MOVE A-2,I
560 DRAW A-2,(COS(Q+(E*A))*W)+Y,1
570 FOR A=X2+18 TO 640 STEP 2
580 MOVE A,0:DRAW A,(COS(Q+(E*A))*W)+Y,2
:DRAW A-2,(COS(Q+(E*(A-2)))*W)+Y,1
590 NEXT A
600 MOVE X1,Z1+2:DRAW X1+18,Z1+2,3:DRAW
X1+9,Z1+15:DRAW X1,Z1+2
610 MOVE X2,Z2+2:DRAW X2+18,Z2+2,3:DRAW
X2+9,Z2+15:DRAW X2,Z2+2
620 DI
630 REM ** BANEN TEGNET, NU SKYDNING **
640 CLS
650 PRINT " SPILLER TIL ";
660 IF PL=2 THEN PRINT"HØJRE";
670 IF PL=1 THEN PRINT"VENSTRE";
680 PRINT", DIN TUR!!!"
690 VK=0
700 REM *** Vinkel ***
710 PRINT USING"VINKEL (00-90) ##
";VK
720 A=JOY(0):IF A=0 THEN 720
730 IF A>=32 THEN A=A-32
740 IF A>=16 THEN A=A-16:GOTO 850
750 IF A>=8 THEN A=A-8:VK=VK+1
760 IF A>=4 THEN A=A-4:VK=VK-1
770 IF A>=2 THEN A=A-2:VK=VK-5
780 IF A>=1 THEN A=A-1:VK=VK+5
790 SOUND 1,200,10,7
800 IF A>0 THEN STOP:REM FATAL KATASTROF
E
810 IF VK<0 THEN VK=0
820 IF VK>90 THEN VK=90
830 FOR Q=1 TO 5:NEXT Q
840 GOTO 710
850 PRINT
860 FOR Q=1 TO 400:NEXT Q
870 ST=0
880 REM *** Styrke ***
890 PRINT USING"STYRKE (00-90) ##
";st
900 A=JOY(0):IF A=0 THEN 900
910 IF A>=32 THEN A=A-32
920 IF A>=16 THEN A=A-16:GOTO 1030
930 IF A>=8 THEN A=A-8:ST=ST+1
940 IF A>=4 THEN A=A-4:ST=ST-1
950 IF A>=2 THEN A=A-2:ST=ST-5
960 IF A>=1 THEN A=A-1:ST=ST+5
970 SOUND 1,200,10,7
980 IF A>0 THEN STOP:REM FATAL KATASTROF
E
990 IF ST<0 THEN ST=0
1000 IF ST>90 THEN ST=90
1010 FOR Q=1 TO 5:NEXT Q
1020 GOTO 890
1030 PRINT
1040 FOR Q=1 TO 400:NEXT Q
1050 A$="N"
1060 PRINT"SKYD (J/N)   ";A$;"
"
1070 A=JOY(0):IF A=0 THEN 1070
1080 IF A>=32 THEN A=A-32
1090 IF A>=16 THEN A=A-16:GOTO 1160
1100 IF A>=8 THEN A=A-8:A$="J"
1110 IF A>=4 THEN A=A-4:A$="N"
1120 IF A>=2 THEN A=A-2:A$="N"
1130 IF A>=1 THEN A=A-1:A$="J"
1140 IF A>0 THEN STOP:REM FATAL KATASTRO
FE
1150 GOTO 1060
1160 IF A$="J" THEN 1180
1170 GOTO 640
1180 REM *** affyring af missil ***
1190 PRINT"Ø" : CLS
1200 IF PL=2 THEN 1240
1210 X=X1+10:Y=Z1+20:XG=X:YG=Y
1220 XR=COS(VK)*(ST/6.5):YR=SIN(VK)*(ST/
6.5)
1230 GOTO 1260
1240 X=X2+10:Y=Z2+20:XG=X:YG=Y
1250 XR=COS(180-VK)*(ST/6.5):YR=SIN(180-
VK)*(ST/6.5)
1260 '
1270 MOVE XG,YG:DRAW X,Y,1:FOR Q=1 TO 20
:NEXT Q:DRAW XG,YG,0:XG=X:YG=Y
```

```
1280 X=X+XR:Y=Y+YR
1290 YR=YR-0.1
1300 IF X<0 OR X>640 THEN 1610
1310 IF Y<0 THEN 1610
1320 IF TEST(X,Y)>0 THEN 1360
1330 IF Y>500 THEN 1350
1340 SOUND 1,550-Y,1,5
1350 GOTO 1270
1360 RAD
1370 SOUND 1,300,200,15,2,2,15
1380 FOR V=0 TO 360 STEP 10:MOVE X,Y:DRA
W X+(COS(V)*(V/28)),Y+(SIN(V)*(V/28)),3:
NEXT V
1390 FOR V=0 TO 360 STEP 10:MOVE X,Y:DRA
W X+(COS(V)*(V/28)),Y+(SIN(V)*(V/28)),0:
NEXT V
1400 DEG
1410 IF X>(X1-20) AND X<(X1+40) AND Y>(Z
1-20) AND Y<(Z1+30) THEN 1460
1420 IF X>(X2-20) AND X<(X2+40) AND Y>(Z
2-20) AND Y<(Z2+30) THEN 1540
1430 PL=PL+1:IF PL>1k THEN PL=1
1440 GOTO 640
1450 REM *** Player 2 vinder ***
1460 CLS:PRINT"SPILLER TIL HØJRE ER VIND
EREN!!!"
1470 GOSUB 1630
1480 CLS #1
1490 GOSUB 1660
1500 PL=PL+1:IF PL>1k THEN PL=1
1510 EI
1520 GOTO 350
1530 REM *** Player 1 vinder ***
1540 CLS:PRINT"SPILLER TIL VENSTRE ER VI
NDEREN!!!"
1550 GOSUB 1630
1560 CLS #1
1570 GOSUB 1660
1580 PL=PL+1:IF PL>1k THEN PL=1
1590 EI
1600 GOTO 350
1610 GOTO 1430
1620 REM *** fed sound ***
1630 SOUND 1,300,200,15
1640 FOR U=0 TO 360 STEP 10:SOUND 2,U,10
,15:FOR B=1 TO 10:NEXT B:NEXT U
1650 RETURN
1660 a=INT(RND*24+1)
1670 INK 2,a:BORDER a:RETURN
1680 po=po+1:IF po>sg THEN po=1
1690 SOUND 4,nd(sg(po,1)),10*sg(po,2),5
1700 AFTER 5*sg(po,2) GOSUB 1680
1710 RETURN
```



Styr på økonomien

Noget af det, der jo nok interesserer de allerfleste, er det hjemlige budget – ikke mindst i disse 'pakke'-tider. Som et hjælpemiddel til dette er din Amstrad yderst velegnet – logisk set er den jo bare en overdimensioneret lommeregner, så med lidt programmering har du gode muligheder for at opnå et hurtigt overblik over din finansielle situation lige nu – og i fremtiden.

Programmet kan bruges med både diskettestation og bånd og kan lave printerudskrifter, hvis dette ønskes. Der er menustyring hele vejen igennem.

Hovedmenuen byder på følgende muligheder:

1. LOAD BUDGET DATA
2. SAVE BUDGET DATA
3. OPRET BUDGETPOSTER
4. INDSKRIV/RET DATA I BUDGET
5. UDSKRIFT AF UDGIFTER/INDTÆGTER
6. GENNEMSNIT PR. MÅNED
7. ÅRSOVERSIGT
8. SLUT

De to første valgmuligheder giver jo nok sig selv. Når programmet startes første gang, skal man vælge menupunkt 3 'OPRET BUDGETPOSTER'. Her defi-

nerer man sine udgifts- og indtægtsposter. Disse poster bliver senere gemt sammen med data fra de enkelte poster, når du SAVE'r det hele til slut.

Vælger du menupunkt 5, får du en 3-måneders oversigt over dine udgifter, startende fra januar måned. Man kan herefter vælge at få posterne udprintet, se indtægterne for samme periode, gå tilbage til menu eller se næste periode.

Punkt 6 giver en samlet oversigt over indtægter og udgifter som en gennemsnitsudregning – i stil med bankernes 'budgetkonti', 'familiekonti' og hvad de nu hedder.

Valg af punkt 7 giver dig en årsoversigt med de aktuelle beløb i indtægter og udgifter, måned for måned.

De anvendte variabler skulle være til at gennemskue, da de har med udgifter at gøre, starter med bogstaverne *ud,* og indtægterne starter med (gæt engang) *ind.* Iøvrigt skulle programmet ikke kunne bryde ned, hvis man blot svarer rigtigt på spørgsmålet, om man har disc eller printer tilsluttet. Ellers er der ikke mange kommentarer, ud over at de valgte printerkoder er til en SEIKOSHA SP-800.

Rigtig god fornøjelse!

```
10 INK Ø,Ø:BORDER Ø:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø:MODE 1
20 CLS:PEN 1:c$=CHR$(143):a$=CHR$(212):b$=CHR$(213):d$=CHR$(214):e$=CHR$(215)
30 FOR a=1 TO 15:LOCATE 12+a,20:PRINT c$:NEXT:LOCATE 28,20:PRINT a$:LOCATE 28,19:PRINT C$:LOCATE 28,18:PRINT C$
40 LOCATE 18,17:PRINT b$;C$;C$;a$;b$;C$;C$;C$;C$;e$
50 LOCATE 18,16:PRINT C$;"   "C$;C$:LOCATE 18,15:PRINT C$;"    ";C$:LOCATE 18,14:PRINT C$;"    ";d$;C$;C$;C$;C$:LOCATE 18,13:PRINT C$
60 LOCATE 13,12:PEN 1:PRINT C$;"    ";C$;C$;"    ";C$;:PEN 3:PRINT b$;C$;C$;C$;a$:LOCATE 13,11:PEN 1:PRINT C$;"    ";C$;d$;c$;C$;C$;e$;:PEN 3:LOCATE 22,11:PRINT b$;e$;"   "d$;a$
70 FOR b=238 TO 224 STEP -2:PLOT 336,b,1:NEXT:FOR b=236 TO 224 STEP -2:PLOT 338,b:NEXT:FOR b=234 TO 224 STEP -2:PLOT 340,b:NEXT:FOR b=232 TO 224 STEP -2:PLOT 342,b:NEXT:FOR b=230 TO 224 STEP -2:PLOT 344,b:NEXT:FOR b=228 TO 224 STEP -2:PLOT 346,b:NEXT
80 FOR b=226 TO 224 STEP -2:PLOT 348,b:NEXT:PLOT 350,224
90 LOCATE 13,10:PEN 1:PRINT C$;"    ";C$;"    ";:PEN 3:PRINT C$;" ";C$;C$;C$;" ";C$:LOCATE 13,9:PEN 1:PRINT C$;C$;C$;C$;C$;"    ";:PEN 3:PRINT C$;" ";C$;"   ";C$
100 LOCATE 13,8:PEN 1:PRINT C$;"    ";C$;"    ";:PEN 3:PRINT C$;" ";C$;C$;C$;" ";C$
110 LOCATE 13,7:PEN 1:PRINT C$;"   ";C$;"    ";:PEN 3:PRINT d$;a$;"    ";b$;e$:LOCATE 13,6:PEN 1:PRINT C$;"    ";C$;"    ";:PEN 3:PRINT d$;C$;C$;C$;e$
120 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT"HERMAN's COMPUTER SOFTWARE":PEN 3:LOCATE 14,2:PRINT"HJEMME  BUDGET"
130 INK 1,26:INK 2,24:INK 3,6
140 RUN"!"

1000 '*********************************
1010 '*****    BUDGET  PROGRAM     *****
1020 '*****                       *****
1030 '***** HERMAN  CPC  SOFTWARE *****
1040 '*****                       *****
1050 '*****     APRIL   1986      *****
1060 '*********************************
1070 ON ERROR GOTO 3140
1080 MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,26:BORDER 3
1090 CLS:LOCATE 25,5:PRINT "HAR DU DISCETTE TILSLUTTET (J/N)"
1100 q$=UPPER$(INKEY$):IF q$="J" THEN |DISC:disc=1 ELSE IF q$="N" THEN disc=Ø ELSE GOTO 1100
1110 LOCATE 25,7:PRINT "HAR DU PRINTER TILSLUTTET  (J/N)"
1120 q$=UPPER$(INKEY$):IF q$="J" THEN pr=1:PRINT#8,CHR$(27);"@";:PRINT#8,CHR$(27);"3";CHR$(15);:PRINT#8,CHR$(27);"M";:PRINT#8,CHR$(27);"l";CHR$(1Ø); ELSE IF q$="N" THEN pr=Ø:GOTO 113Ø ELSE GOTO 112Ø
1130 SYMBOL AFTER 256:OPENOUT "dummy":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT:SYMBOL AFTER 9Ø
1140 SYMBOL ASC("["),126,216,216,254,216,216,222:SYMBOL ASC("]"),56,Ø,124,198,254,198,198:SYMBOL ASC("{"),Ø,Ø,116,26,126,216,11Ø
1150 SYMBOL 177,Ø,136,136,136,248,136,139,14Ø:SYMBOL 178,Ø,28,34,93,81,93,162,92:SYMBOL 179,4,4,4,4,3,Ø,Ø,255:SYMBOL 18Ø,Ø,6Ø,64,64,188,2,2,252
1160 DEFINT a-z:DEFREAL a-z:p=Ø
1170 DIM udtekst$(15),indtekst$(15),md$(12),ud$(15,12),ind$(6,12),ud1$(15,12),ind1$(6,12),ud(15,12),ind(6,12),sum(15),indsum(15),udsum(15),gensum(15),gensum1(15)
1180 WINDOW#1,2,79,5,24:WINDOW 1,8Ø,1,25
1190 '*********************************
```

```
1200 '*****        MENU          *****
1210 '********************************
1220 CLS:PLOT Ø,Ø:DRAW Ø,398:DRAW 639,398:DRAW 639,Ø:DRAW Ø,Ø:PLOT 1,2:DRAW 1,396:DRAW 638,396:DRAW 638,2:DRAW 1,2:PLOT Ø,349:DRAW 639,349:PLOT Ø,347:DRAW 639,347
1230 PLOT 52,398:DRAW 52,347:PLOT 587,398:DRAW 587,347:PLOT 53,398:DRAW 53,347:PLOT 586,398:DRAW 586,347:PLOT 52,372:DRAW 587,372
1240 TAG:PLOT 2Ø,388:PRINT CHR$(177);CHR$(178);:MOVE 2Ø,372:PRINT CHR$(179);CHR$(18Ø);:MOVE 6Ø3,388:PRINT CHR$(177);CHR$(178);:MOVE 6Ø3,372:PRINT CHR$(179);CHR$(18Ø);:TAGOFF
1250 TAG:PLOT 115,39Ø:PRINT"BUDGET PROGRAM  ";CHR$(164);" HERMAN's COMPUTER SOFTWARE";:MOVE 498,39Ø:PRINT"FREE";:TAGOFF
1260 DATA LOAD BUDGET DATA.,SAVE BUDGET DATA.,OPRET BUDGET POSTER.,INDSKRIV/RET DATA I BUDGET.,UDSKRIFT AF UDGIFTER/INDT[GTER.,GENNEMSNIT PR. M]NED.,]RSOVERSIGT.,SLUT.
1270 CLS#1:RESTORE 126Ø:FOR a=1 TO 8:READ a$(a):NEXT
1280 DATA "   JANUAR","  FEBRUAR","   MARTS","   APRIL","     MAJ","    JUNI","    JULI","  AUGUST","SEPTEMBER"," OKTOBER"," NOVEMBER"," DECEMBER"
1290 RESTORE 128Ø:FOR b=1 TO 12:READ md$(b):NEXT
1300 TAG:PLOT 53Ø,39Ø:PRINT FRE(Ø);:TAGOFF
1310 TAG:PLOT 1Ø4,366:PRINT"
     ";:TAGOFF:CLS#1
1320 FOR b=2 TO 16 STEP 2:LOCATE#1,25,b+1:PRINT#1,b/2;"  ";a$(b/2):NEXT
1330 LOCATE#1,35,2Ø:PRINT#1,"TRYK NUMMER":nr=VAL(INKEY$):IF nr<1 OR nr>8 THEN 133Ø
1340 CLS#1:ON nr GOTO 139Ø,151Ø,164Ø,175Ø,195Ø,258Ø,287Ø,135Ø
1350 MODE 2:END
1360 '********************************
1370 '*****   LOAD BUDGET DATA   *****
1380 '********************************
1390 TAG:PLOT 244,366:PRINT"LOADING BUDGET DATA";:TAGOFF
1400 IF disc=1 THEN 141Ø ELSE GOTO 142Ø
1410 LOCATE#1,26,2:PRINT#1,"SKAL DATA HENTES FRA B]ND ELLER DISC (D/B)":q$=UPPER$(INKEY$):IF q$="D" THEN |DISC:GOTO 143Ø ELSE IF q$="B" THEN |TAPE:GOTO 142Ø ELSE 141Ø
1420 CLS#1:LOCATE#1,26,4:PRINT#1,"INDS[T TAPE MED DATA":LOCATE#1,26,6:PRINT#1,"TRYK EN VILK]RLIG TAST":CALL &BB18:GOTO 144Ø
1430 LOCATE#1,26,4:PRINT#1,"INDS[T DISC MED DATA"LOCATE#1,26,6:PRINT#1,"TRYK EN VILK]RLIG TAST":CALL &BB18
1440 OPENIN "!budget.dat"
1450 FOR a=1 TO 15:INPUT#9,udtekst$(a):NEXT:FOR a=1 TO 6:INPUT#9,indtekst$(a):NEXT:FOR a=1 TO 15:FOR b=1 TO 12:INPUT#9,ud$(a,b):NEXT b,a:FOR a=1 TO 6:FOR b=1 TO 12:INPUT#9,ind$(a,b):NEXT b,a
1460 CLOSEIN:p=1
1470 GOTO 13ØØ
1480 '********************************
1490 '*****   SAVE BUDGET DATA   *****
1500 '********************************
1510 TAG:PLOT 243,366:PRINT"SAVING BUDGET DATA";:TAGOFF
1520 IF disc=1 THEN 153Ø ELSE GOTO 155Ø
1530 LOCATE#1,26,2:PRINT#1,"SKAL DATA SAVES TIL B]ND ELLER DISC (D/B)":q$=UPPER$(INKEY$):IF q$="D" THEN |DISC:GOTO 154Ø ELSE IF q$="B" THEN |TAPE:GOTO 155Ø ELSE 153Ø
1540 LOCATE#1,26,4:PRINT#1,"INDS[T DISC TIL DATA":LOCATE#1,26,6:PRINT#1,"TRYK EN VILK]RLIG TAST":CALL &BB18:GOTO 157Ø
1550 LOCATE#1,26,4:PRINT#1,"INDS[T TAPE TIL DATA":LOCATE#1,26,6:PRINT#1,"TRYK EN VILK]RLIG TAST":CALL &BB18
1560 SPEED WRITE 1
1570 OPENOUT "!budget.dat"
1580 FOR a=1 TO 15:WRITE#9,udtekst$(a):NEXT:FOR a=1 TO 6:WRITE#9,indtekst$(a):NEXT:FOR a=1 TO 15:FOR b=1 TO 12:WRITE#9,ud$(a,b):NEXT b,a:FOR a=1 TO 6:FOR b=1 TO 12:WRITE#9,ind$(a,b):NEXT b,a
1590 CLOSEOUT:IF disc=1 THEN a$="budget.bak":|ERA,@a$
1600 p=Ø:GOTO 13ØØ
1610 '********************************
1620 '*****  OPRET BUDGET POSTER  *****
1630 '********************************
1640 IF p=1 THEN PRINT#1,"           DU KAN
```

```
 IKKE OPRETTE NYE POSTER FØR DU HAR SAVE
T FILEN I MASKINEN":FOR q=1 TO 5000:NEXT
:GOTO 1300
1650 TAG:PLOT 212,366:PRINT"OPRETTELSE A
F BUDGET POSTER";:TAGOFF
1660 PRINT#1,CHR$(2):LOCATE#1,4,1:PRINT#
1,"UDGIFTER":LOCATE#1,44,1:PRINT#1,"INDT
[GTER"
1670 FOR a=1 TO 15:LOCATE#1,4,a+2:PRINT#
1,USING"##";a;:NEXT:FOR a=1 TO 6:LOCATE#
1,44,a+2:PRINT#1,a;:NEXT
1680 FOR a=1 TO 15:LOCATE#1,8,a+2:INPUT#
1,"> ",udtekst$(a):udtekst$(a)=UPPER$(ud
tekst$(a)):LOCATE#1,8,a+2:PRINT#1,udteks
t$(a);"   ":NEXT
1690 FOR a=1 TO 6:LOCATE#1,48,a+2:INPUT#
1,"> ",indtekst$(a):indtekst$(a)=UPPER$(
indtekst$(a)):LOCATE#1,48,a+2:PRINT#1,in
dtekst$(a);"   ":NEXT
1700 LOCATE#1,20,20:PRINT#1,"ER DISSE DA
TA IORDEN (J/N) "
1710 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$<>"J" AND a$
<>"N" THEN 1710 ELSE IF a$="J" THEN p=1:
GOTO 1300 ELSE IF a$="N" THEN CLS#1:GOTO
 1660
1720 '**********************************
1730 '***** INDSKRIVNING AF DATA *****
1740 '**********************************
1750 TAG:PLOT 208,366:PRINT"INSKRIVNING
AF DATA I BUDGET";:TAGOFF
1760 PRINT#1,CHR$(2):LOCATE#1,5,2:INPUT#
1,"I HVILKEN M]NED VIL DU STARTE (1-12)
",md1:LOCATE#1,45,2:INPUT#1,"TIL HVILKEN
 M]NED ",md2
1770 LOCATE#1,5,2:PRINT#1,SPACE$(70)
1780 FOR b=md1 TO md2:LOCATE#1,4,1:PRINT
#1,"INDSKRIVNING";md$(b);"  M]NED"
1790 LOCATE#1,4,3:PRINT#1,"UDGIFTER":LOC
ATE#1,44,3:PRINT#1,"INDT[GTER"
1800 FOR a=1 TO 15:LOCATE#1,4,a+4:PRINT#
1,USING"##";a;:PRINT#1,"  ";udtekst$(a);
:LOCATE#1,28,a+4:PRINT#1,SPACE$(12):LOCA
TE#1,27,a+4:PRINT#1,USING"#####.##";VAL(
ud$(a,b)):NEXT
1810 FOR a=1 TO 6:LOCATE#1,43,a+4:PRINT#
1,USING"##";a;:PRINT#1,"  ";indtekst$(a)
;:LOCATE#1,58,a+4:PRINT#1,SPACE$(12):LOC
ATE#1,57,a+4:PRINT#1,USING"#####.##";VAL
(ind$(a,b)):NEXT
1820 FOR a=1 TO 15
1830 ud1$(a,b)=ud$(a,b):LOCATE#1,26,a+4:
INPUT#1,">",ud$(a,b):IF ud$(a,b)="" THEN
 ud$(a,b)=ud1$(a,b)
1840 LOCATE#1,26,a+4:PRINT#1,SPACE$(10);
:LOCATE#1,32,a+4:PRINT#1,USING"#####.##"
;VAL(ud$(a,b))
1850 NEXT a:FOR c=1 TO 6
1860 ind1$(c,b)=ind$(c,b):LOCATE#1,56,c+
4:INPUT#1,">",ind$(c,b):IF ind$(c,b)=""
THEN ind$(c,b)=ind1$(c,b)
1870 LOCATE#1,56,c+4:PRINT#1,SPACE$(10);
:LOCATE#1,62,c+4:PRINT#1,USING"#####.##"
;VAL(ind$(c,b))
1880 NEXT c,b
1890 GOTO 1300
1900 '**********************************
1910 '***** UDSKRIVNING AF DATA *****
1920 '**********************************
1930 '*****        UDGIFTER          *****
1940 '**********************************
1950 CLS#1:TAG:PLOT 198,366:PRINT"UDSKRI
VNING AF UDGIFTER/INDT[GTER";:TAGOFF
1960 LOCATE#1,23,2:PRINT#1,"UDSKRIVNINGE
N SKER I 3 MDR. PERIODER":FOR a=1 TO 500
0:NEXT
1970 IF md1>10 THEN CLS#1:PRINT#1,TAB(10
);"START M]NEDEN M] IKKE V[RE OVER 10 ":
FOR a=1 TO 3000:NEXT:CLS#1:GOTO 1960
1980 o=1
1990 CLS#1:ud=1
2000 FOR b=o TO 12 STEP 3
2010 PRINT#ud,TAB(4);"UDGIFTER";:PRINT#u
d,TAB(23);md$(b);TAB(43);md$(b+1);TAB(63
);md$(b+2)
2020 PRINT#ud,TAB(4);STRING$(68,"*");
2030 FOR a=1 TO 15
2040 IF udtekst$(a)="" THEN 2070
2050 PRINT#ud,TAB(4);udtekst$(a);:PRINT#
ud,TAB(24);USING"#####.##";VAL(ud$(a,b))
;:PRINT#ud,TAB(44);USING"#####.##";VAL(u
d$(a,b+1));:PRINT#ud,TAB(64);USING"#####
.##";VAL(ud$(a,b+2))
2060 NEXT a
2070 GOSUB 2190
2080 PRINT#ud,TAB(4);STRING$(68,"-");:PR
INT#ud,TAB(4);"SAMLEDE UDGIFTER";:PRINT#
ud,TAB(23);USING"######.##";udsum(b);:PR
INT#ud,TAB(43);USING"######.##";udsum(b+
1);:PRINT#ud,TAB(63);USING"######.##";ud
sum(b+2):PRINT#ud,TAB(4);STRING$(68,"=")
2090 IF ud=8 THEN PRINT#8:PRINT#8
2100 LOCATE#1,20,20:PRINT#1,"(P)rint  (V
```

```
)idere  (I)ndt[gter  (M)enu"
2110 q$=UPPER$(INKEY$):IF q$="P" THEN ud=8:LOCATE#1,20,20:PRINT#1,SPACE$(40):GOSUB 2140:GOTO 2010 ELSE IF q$="V" THEN GOTO 2120 ELSE IF q$="M" THEN GOTO 1300 ELSE IF q$="I" THEN ud=1:GOTO 2230 ELSE 2110
2120 CLS#1:ud=1:NEXT b
2130 GOTO 1300
2140 IF pr=0 THEN 2150 ELSE RETURN
2150 LOCATE#1,20,20:PRINT#1,"DER ER IKKE TILSLUTTET PRINTER       ":FOR a=1 TO 2000:NEXT:ud=1:GOTO 2100
2160 '**********************************
2170 '*****      SUM UDGIFTER      *****
2180 '**********************************
2190 FOR d=b TO b+2:udsum(d)=0:FOR a=1 TO 15
2200 udsum(d)=udsum(d)+VAL(ud$(a,d))
2210 NEXT a,d
2220 RETURN
2230 CLS#1
2240 '**********************************
2250 '*****        INDT[GTER       *****
2260 '**********************************
2270 PRINT#ud,TAB(4);"INDT[GTER";:PRINT#ud,TAB(23);md$(b);TAB(43);md$(b+1);TAB(63);md$(b+2):PRINT#ud,TAB(4);STRING$(68,"*");
2280 FOR a=1 TO 6
2290 IF indtekst$(a)="" THEN 2320
2300 PRINT#ud,TAB(4);indtekst$(a);:PRINT#ud,TAB(24);USING"#####.##";VAL(ind$(a,b));:PRINT#ud,TAB(44);USING"#####.##";VAL(ind$(a,b+1));:PRINT#ud,TAB(64);USING"#####.##";VAL(ind$(a,b+2))
2310 NEXT a
2320 GOSUB 2510
2330 PRINT#ud,TAB(4);STRING$(68,"-");:PRINT#ud,TAB(4);"SAMLEDE INDT[GTER";:PRINT#ud,TAB(24);USING"#####.##";indsum(b);:PRINT#ud,TAB(44);USING"#####.##";indsum(b+1);:PRINT#ud,TAB(64);USING"#####.##";indsum(b+2)
2340 PRINT#ud,TAB(4);STRING$(68,"="):PRINT#ud:IF ud=8 THEN PRINT#8
2350 PRINT#ud,TAB(4);"BALANCE";:PRINT#ud,TAB(23);md$(b);TAB(43);md$(b+1);TAB(63);md$(b+2):PRINT#ud,TAB(4);STRING$(68,"*");
2360 PRINT#ud,TAB(4);"SAMLEDE UDGIFTER";:PRINT#ud,TAB(24);USING"#####.##";udsum(b);:PRINT#ud,TAB(44);USING"#####.##";udsum(b+1);:PRINT#ud,TAB(64);USING"#####.##";udsum(b+2)
2370 PRINT#ud,TAB(4);"SAMLEDE INDT[GTER";:PRINT#ud,TAB(24);USING"#####.##";indsum(b);:PRINT#ud,TAB(44);USING"#####.##";indsum(b+1);:PRINT#ud,TAB(64);USING"#####.##";indsum(b+2)
2380 FOR a=0 TO 2:sum(b+a)=0:sum(b+a)=indsum(b+a)-udsum(b+a):NEXT
2390 PRINT#ud,TAB(4);STRING$(68,"-")
2400 PRINT#ud,TAB(4);"OVER/UNDERSKUD";:PRINT#ud,TAB(24);USING"#####.##";sum(b);:PRINT#ud,TAB(44);USING"#####.##";sum(b+1);:PRINT#ud,TAB(64);USING"#####.##";sum(b+2)
2410 PRINT#ud,TAB(4);STRING$(68,"="):IF ud=8 THEN PRINT#8:PRINT#8
2420 LOCATE#1,20,20:PRINT#1,"(P)rint  (V)idere  (M)enu     "
2430 q$=UPPER$(INKEY$):IF q$="P" THEN ud=8:LOCATE#1,20,20:PRINT#1,SPACE$(40):GOSUB 2440:GOTO 2270 ELSE IF q$="V" THEN o=b+3:GOTO 1990 ELSE IF q$="M" THEN GOTO 1300 ELSE 2430
2440 IF pr=0 THEN 2450 ELSE RETURN
2450 LOCATE#1,20,20:PRINT#1,"DER ER IKKE TILSLUTTET PRINTER       ":FOR a=1 TO 2000:NEXT:ud=1:GOTO 2420
2460 CLS#1:ud=1
2470 GOTO 1300
2480 '**********************************
2490 '*****     SUM INDT[GTER      *****
2500 '**********************************
2510 FOR d=b TO b+2:indsum(d)=0:FOR a=1 TO 6
2520 indsum(d)=indsum(d)+VAL(ind$(a,d))
2530 NEXT a,d
2540 RETURN
2550 '**********************************
2560 '***** GENNEMSNIT PR. M]NED  *****
2570 '**********************************
2580 CLS#1:TAG:PLOT 180,366:PRINT"UDSKRIVNING AF GENNEMSNIT PR. M]NED";:TAGOFF
2590 ud=1
2600 FOR a=1 TO 15:gensum(a)=0:FOR b=1 TO 12
2610 gensum(a)=gensum(a)+VAL(ud$(a,b))
2620 NEXT b:sum(a)=gensum(a)/12:NEXT a
2630 FOR a=1 TO 6:gensum1(a)=0:FOR b=1 T
```

```
0 12
2640 ind(a,b)=VAL(ind$(a,b))
2650 gensum1(a)=gensum1(a)+ind(a,b)
2660 NEXT b:sum1(a)=gensum1(a)/12:NEXT a
2670 udsum=0:FOR a=1 TO 15:udsum=udsum+g
ensum(a):NEXT:indsum=0:FOR a=1 TO 6:inds
um=indsum+gensum1(a):NEXT
2680 udsum=udsum/12:indsum=indsum/12
2690 PRINT#ud,TAB(4);"UDGIFTER GENNEMSNI
T PR. MDR.";:PRINT#ud,TAB(40);"INDT[GTER
 GENNEMSNIT PR. MDR.":PRINT#ud,TAB(4);ST
RING$(68,"*");
2700 FOR a=1 TO 15
2710 IF udtekst$(a)="" THEN 2790 ELSE PR
INT#ud,TAB(4);udtekst$(a);:PRINT#ud,TAB(
24);USING"#####.##";sum(a);
2720 IF indtekst$(a)="" THEN 2730 ELSE P
RINT#ud,TAB(40);indtekst$(a);:PRINT#ud,T
AB(64);USING"#####.##";sum1(a):GOTO 2790
2730 IF a=7 THEN PRINT#ud,TAB(40);STRING
$(32,"*"):GOTO 2790
2740 IF a=8 THEN PRINT#ud,TAB(40);"GENNE
MSNIT INDT[GTER ";:PRINT#ud,TAB(64);USIN
G"#####.##";indsum:GOTO 2790
2750 IF a=9 THEN PRINT#ud,TAB(40);"GENNE
MSNIT UDGIFTER ";:PRINT#ud,TAB(64);USING
"#####.##";udsum:GOTO 2790
2760 IF a=10 THEN PRINT#ud,TAB(40);STRIN
G$(32,"-"):GOTO 2790
2770 IF a=11 THEN PRINT#ud,TAB(40);"OVER
/UNDERSKUD ";:PRINT#ud,TAB(64);USING"###
##.##";indsum-udsum:GOTO 2790
2780 IF a=12 THEN PRINT#ud,TAB(40);STRIN
G$(32,"="):GOTO 2790
2790 NEXT a:IF ud=8 THEN PRINT#8:PRINT#8
 ELSE GOTO 2800
2800 LOCATE#1,20,20:PRINT#1,"(P)rint  (M
)enu          "
2810 q$=UPPER$(INKEY$):IF q$="P" THEN ud
=8:LOCATE#1,20,20:PRINT#1,SPACE$(40):GOS
UB 2820:GOTO 2690 ELSE IF q$="M" THEN ud
=1:GOTO 1300 ELSE GOTO 2810
2820 IF pr=0 THEN 2150 ELSE RETURN
2830 LOCATE#1,20,20:PRINT#1,"DER ER IKKE
 TILSLUTTET PRINTER          ":FOR a=1 TO
 2000:NEXT:ud=1:GOTO 2800
2840 '*********************************
2850 '*****      ]RSOVERSIGT       *****
2860 '*********************************
2870 TAG:PLOT 200,366:PRINT"]RSOVERSIGT
UDGIFTER/INDT[GTER";:TAGOFF
2880 GOSUB 3040:GOSUB 3110:ud=1
2890 PRINT#ud,TAB(4);"UDGIFTER         ]
RSOVERSIGT";:PRINT#ud,TAB(40);"INDT[GTER
        ]RSOVERSIGT":PRINT#ud,TAB(4)
;STRING$(68,"*");
2900 FOR a=1 TO 15
2910 IF udtekst$(a)="" THEN 2990 ELSE PR
INT#ud,TAB(4);udtekst$(a);:PRINT#ud,TAB(
23);USING"######.##";udsum(a);
2920 IF indtekst$(a)="" THEN 2930 ELSE P
RINT#ud,TAB(40);indtekst$(a);:PRINT#ud,T
AB(63);USING"######.##";indsum(a):GOTO 2
990
2930 IF a=7 THEN PRINT#ud,TAB(40);STRING
$(32,"*"):GOTO 2990
2940 IF a=8 THEN PRINT#ud,TAB(40);"INDT[
GTER ";:PRINT#ud,TAB(63);USING"######.##
";indsum:GOTO 2990
2950 IF a=9 THEN PRINT#ud,TAB(40);"UDGIF
TER ";:PRINT#ud,TAB(63);USING"######.##"
;udsum:GOTO 2990
2960 IF a=10 THEN PRINT#ud,TAB(40);STRIN
G$(32,"-"):GOTO 2990
2970 IF a=11 THEN PRINT#ud,TAB(40);"OVER
/UNDERSKUD ";:PRINT#ud,TAB(63);USING"###
###.##";indsum-udsum:GOTO 2990
2980 IF a=12 THEN PRINT#ud,TAB(40);STRIN
G$(32,"="):GOTO 2990
2990 NEXT a:IF ud=8 THEN PRINT#8:PRINT#8
 ELSE GOTO 3000
3000 LOCATE#1,20,20:PRINT#1,"(P)rint  (M
).enu          "
3010 q$=UPPER$(INKEY$):IF q$="P" THEN ud
=8:LOCATE#1,20,20:PRINT#1,SPACE$(40):GOS
UB 3020:GOTO 2890 ELSE IF q$="M" THEN ud
=1:GOTO 1300 ELSE GOTO 3010
3020 IF pr=0 THEN 2150 ELSE RETURN
3030 LOCATE#1,20,20:PRINT#1,"DER ER IKKE
 TILSLUTTET PRINTER          ":FOR a=1 TO
 2000:NEXT:ud=1:GOTO 3000
3040 FOR a=1 TO 15:udsum(a)=0:FOR d=1 TO
 12
3050 udsum(a)=udsum(a)+VAL(ud$(a,d))
3060 NEXT d,a
3070 FOR a=1 TO 6:indsum(a)=0:FOR c=1 TO
 12
3080 indsum(a)=indsum(a)+VAL(ind$(a,c))
3090 NEXT c,a
3100 RETURN
3110 udsum=0:FOR a=1 TO 15:udsum=udsum+u
dsum(a):NEXT
```

```
3120 indsum=0:FOR a=1 TO 6:indsum=indsum
+indsum(a):NEXT
3130 RETURN
3140 IF ERR=28 THEN CLS#1:PRINT#1,TAB(4)
;"DER ER IKKE NOGEN DISKETTE TILSLUTTET"
:FOR a=1 TO 3000:NEXT:RUN
3150 CLS#1:PRINT#1,"FEJL I LINIE ";ERL:F
OR a=1 TO 3000:NEXT:RESUME 1300
```

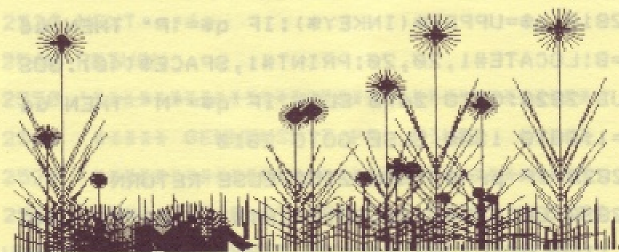


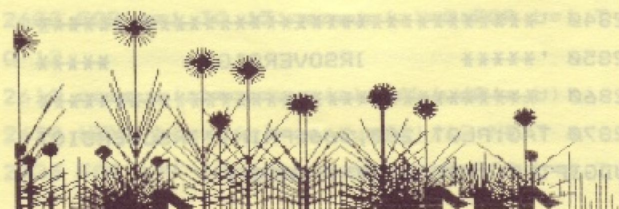
En lille forårshilsen

Fra en af Amstrad-bladets læsere, Edmund Hansen i Odense, har vi på redaktionen modtaget denne lille hilsen, som vi synes, alle Inputs nye læsere også skulle nyde godt af – det er ment til at lave postkort til moster Anne med dette lille program.

```
2 REM "FORAAR"
4 CLS
6 FOR b=1 TO 640 STEP (3+RND*4)
8 FOR c=1 TO RND*75
10 ORIGIN 1,1:PLOT b,c:NEXT:NEXT
12 FOR a=1 TO 20:d=RND*640
14 FOR f=1 TO RND*275
16 ORIGIN 1,1:PLOT d,f:NEXT
18 FOR g=10 TO f*0.4 STEP 8
20 h=20+RND*30
22 ORIGIN d,1+g
24 DRAW h,g
26 ORIGIN d,1+g
28 DRAW -h,g:NEXT
30 l=f/10
32 FOR k=1 TO 360 STEP 15:DEG
34 ORIGIN d,e+f:DRAW l*COS(k),l*SIN(k):N
EXT
36 FOR n=1 TO 35
38 o=INT(RND*5)+1
40 LOCATE n,6-o:PRINT CHR$(208)
42 LOCATE n,6-o:PRINT CHR$(128)
44 NEXT:NEXT
46 FOR p=1 TO 3
48 DEG:q=INT(RND*550)+1
50 r=60
52 FOR s=1 TO 180 STEP 5
54 ORIGIN q,1
56 DRAW r*COS(s),r*SIN(s)
58 NEXT
60 SYMBOL AFTER 90:SYMBOL 100,255,199,12
9,129,135,207,239,255
62 LOCATE (q/16)+3,25:PRINT CHR$(143)+CH
R$(213)+CHR$(246)
64 LOCATE (q/16)+3,24:PRINT CHR$(100)+CH
R$(215)
66 NEXT
68 FOR t=1 TO 2000:NEXT:GOTO 4
```







Discutilities

Her har du et lille hjælpeprogram, specielt egnet for 464 med diskettestation, 664 og 6128.

Læg programmet på alle dine disketter og kald det evt. „DISC". Når du så lægger disketten i computeren, køres dette program som det allerførste.

Du har følgende muligheder:

1. Directory. Dette giver dig en normnal oversigt over, hvad der er på disketten, men ud for hver fil er der et nummer. Du behøver nu blot at indtaste nummeret for at starte et program. Hvis f.eks. program nummer 5 hedder „regnskab.bas", trykker du blot på '5', og programmet loader og starter op.
2. Dette punkt giver dig en mere detaljeret oversigt over programmerne. Rutinen er i øvrigt blevet bragt separat i Amstrad-bladet flere gange. Ellers gælder nogenlunde de samme bemærkninger som ved punkt 1. Et tryk på enter vil standse listningen og returnere dig til hovedmenuen.
3. Er den almindelige DIR rutine (svarer til :DIR).
4. Slet fil – beder selv om filnavn.
5. Omdøb fil – beder selv om nyt og gammelt filnavn. Et tryk på ENTER begge steder bringer dig tilbage til hovedmenu
6. Skift farver. Normalt kun nødvendigt ved grøn skærm.
7. Skift til CP/M.

Ved punkterne 3 og 5 er det muligt at anvende de såkaldte „Wildcars", dvs. spørgsmålstegn og stjerne som normalt.

Programmet er ret let at ændre til printerudskrift – det kan være praktisk at kunne se, hvad der ligger på de enkelte disketter med alle detaljer.

```
1Ø REM ***************************
2Ø REM ***** Diskette program *****
3Ø REM ***** DIR + ERA + REN  *****
4Ø REM *****   JKT. OZ1KSD.   *****
5Ø REM *****    VER 1.2.      *****
6Ø REM ***************************
65 INK Ø,13:INK 1,Ø:BORDER 13
7Ø MEMORY 42619
8Ø hukommelse=42619
9Ø MEMORY 19999
1ØØ REM
11Ø REM ***** Variabler *****
12Ø REM
13Ø DIM fil$(99) : ' Lagrer dir i FIL$(X
) max 99 filer.
14Ø tekst$="Diskette bruger program "+CH
R$(164)+" JKT. Data. Skagen. d.15/2-1986
."
15Ø REM
16Ø REM ***** Maskin kode til dir runtin
e
17Ø REM ***** LD de,25ØØØ adresse paa bu
ffer
18Ø REM ***** CALL BCB9   DIR rutine.
19Ø FOR i=2ØØØØ TO 2ØØØ6
2ØØ  READ a$ : POKE i,VAL("&"+a$)
21Ø NEXT
22Ø DATA 11,a8,61,cd,9b,bc,c9
23Ø REM ***** Maskin kode til avanceret
dir rutine
24Ø REM ***** kopi fra Amstrad bladet.
25Ø FOR x=&A475 TO &A491
26Ø  READ z:POKE x,z
27Ø NEXT
28Ø DATA &Ø6,Ø,&21,Ø,Ø,&11,&4Ø,&9c,&cd,&
77,&bc,&ed,&53,&dc,&9b,&ed,&43,&de,&9b,&
32,&eØ,&9b,&22,&e1,&9b,&cd,&7a,&bc,&c9
29Ø REM
3ØØ REM ***** Hoved menu *****
31Ø REM
32Ø MODE 2:PRINT CHR$(7);
33Ø PRINT TAB(1Ø);tekst$
34Ø LOCATE 26,5:PRINT"H O V E D  M E N U

35Ø LOCATE 26,6:PRINT STRING$(2Ø,216)
 Dir 1.
 Dir 2.
 Dir normal.
 Rename fil."
 Erase fil.
 Skift farver.
 Skift til CP/M.
43Ø LOCATE 26,23:PRINT"Funktion (1-7) ?"
44Ø valg$="":WHILE valg$="" OR INSTR("12
34567",valg$)=Ø:valg$=INKEY$:WEND
45Ø WINDOW 1,8Ø,4,24:CLS
46Ø WINDOW#2,1,8Ø,25,25
47Ø IF valg$="1" THEN over$="Dir 1." ELS
E IF valg$="2" THEN over$="Dir 2." ELSE
IF valg$="3" THEN over$="Dir normal." EL
SE IF valg$="4" THEN over$="Rename fil."
 ELSE IF valg$="5" THEN over$="Erase fil
." ELSE IF valg$="6" THEN over$="Skift f
arver"
48Ø PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1,TAB((72-LEN(
over$))/2);over$;
49Ø ON VAL(valg$) GOTO 53Ø,53Ø,1Ø2Ø,1Ø8Ø
,118Ø,129Ø
5ØØ PRINT#2,"Er du sikker paa at du vil
over i CP/M. (j/n) ?"
51Ø a$="":WHILE a$="" OR INSTR("jJnN",a$
)=Ø:a$=INKEY$:WEND
52Ø IF a$="J" OR a$="j" THEN |CPM ELSE G
OTO 32Ø
```

```
530 REM
540 REM ***** Dir 1. Simpel dir.
550 REM
560 FOR i%=1 TO 99:fil$(i%)="":NEXT i%
570 WINDOW 1,1,1,1:PEN 0
580 CALL 20000 : ' Nu skulle directory l
igge fra 25000 og 2k. frem.
590 WINDOW 1,80,4,24:PEN 1:CLS
600 ZONE 20
610 x%=1
620 start%=25001
630 IF PEEK(start%)=0 AND PEEK(start%+1)
=0 THEN 730
640 FOR r%=start% TO start%+10
650  fil$(x%)=fil$(x%)+CHR$(PEEK(r%))
660 NEXT r%
670 a$=LEFT$(fil$(x%),8)+"."+RIGHT$(fil$
(x%),3)
680 fil$(x%)=a$
690 IF VAL(valg$)=2 THEN GOSUB 800 : ' A
vanceret dir rutine
700 IF VAL(valg$)=1 THEN PRINT USING"##=
";x%;:PRINT fil$(x%),
710 x%=x%+1:start%=start%+14
720 GOTO 630
730 REM
740 REM **** Aflaes tastetur. ENTER=menu

750 REM
760 PRINT CHR$(7);:INPUT#2,"Indtast numm
er paa det program du vil starte (ENTER=
MENU) ";programnr%
770 IF programnr%=0 THEN GOTO 320 :' Hov
ed menu.
780 MEMORY hukommelse
790 RUN fil$(programnr%)
800 REM
810 REM ***** Lav udskrift filen +  dive
rse oplysninger om den
820 REM
830 apos=@a$:b=LEN(a$)
840 l=PEEK(apos+2):h=PEEK(apos+1)
850 POKE &A476,b:POKE &A478,h:POKE &A479
,l
860 CALL 42101
870 ha=PEEK(39906)*256+PEEK(39905)
880 filetype=PEEK(39904)
890 filelength=PEEK(39903)*256+PEEK(3990
2)
900 loadaddr=PEEK(39901)*256+PEEK(39900)
910 totallength=PEEK(ha+25)*256+PEEK(ha+
24)
920 execaddr=PEEK(ha+27)*256+PEEK(ha+26)
930 IF x%<10 THEN t$=" "+STR$(x%) ELSE t
$=STR$(x%)
940 skriv$="|"+t$+"="+a$+"|Load="+HEX$(l
oadaddr,4)+"|Start="+HEX$(execaddr,4)+"|
Laengde="+HEX$(filelength,4)+"|Slut="+HE
X$(loadaddr+filelength,4)+"|Type="+HEX$(
filetype,2)
950 type$=""
960 IF filetype=0 THEN type$=" S. Basic
|"
970 IF filetype=1 THEN type$=" P. Basic
|"
980 IF filetype=2 THEN type$=" Maskin
|"
990 IF filetype=22 THEN type$=" ASCII
 |"
1000 IF LEN(type$)=0 THEN type$=" Ukendt
 |"
1010 skriv$=skriv$+type$:PRINT skriv$;
1011 a$=INKEY$:IF a$=CHR$(13) THEN 760
1012 RETURN
1020 REM **** Almindelig dir rutine med
betignelser
1030 GOSUB 1040:GOTO 1060
1040 CLS:CLS#2:INPUT#2,"Indtast betingel
ser (*?) ";para$
1050 |DIR,@para$:RETURN
1060 PRINT#2,"Tryk <ENTER> for menu."
1070 WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND:GOTO 32
0
1080 REM ***** Rename fil
1090 GOSUB 1040 : ' Dir rutine
1100 INPUT#2,"Indtast gammel navn paa fi
l ";gammel$
1110 INPUT#2,"Indtast nyt navn paa fil "
;ny$
1120 PRINT#2,CHR$(7);gammel$" skifter na
vn til ";ny$;"!!! Ok (j/n) ?";
1130 a$="":WHILE a$="":a$=INKEY$:WEND
1140 IF a$="n" OR a$="N" THEN 320
1150 IF a$="j" OR a$="J" THEN 1160 ELSE
1120
1160 |REN,@ny$,@gammel$
1170 GOTO 320
1180 REM ***** Slet en fil ****
1190 GOSUB 1040
1200 INPUT#2,"Indtast navn paa den fil d
er skal slettes <ENTER=MENU> ";slet$
1210 IF slet$="" THEN 320
1220 PRINT#2,slet$ " bliver slettet !!!
Ok (j/n) ?
```

```
1230 a$="":WHILE a$="":a$=INKEY$:WEND
1240 IF a$="n" OR a$="N" THEN 320
1250 IF a$="j" OR a$="J" THEN 1270
1260 GOTO 1230
1270 |ERA,@slet$
1280 GOTO 320
1290 REM **** Skift farver
1300 farve1=0:farve2=13:farve3=13
1310 LOCATE 30,5:PRINT"1 -> Skrift
1320 LOCATE 30,7:PRINT"2 -> Paper
1330 LOCATE 30,9:PRINT"3 -> Border
1340 LOCATE 30,11:PRINT"4 -> Normal
1350 LOCATE 30,13:PRINT"5 -> Slut
1360 LOCATE 30,15:PRINT"Tryk tast"
1370 a$=INKEY$
1380 IF a$="1" THEN farve1=farve1+1:IF farve1=26 THEN farve1=0
1390 IF a$="2" THEN farve2=farve2+1:IF farve2=26 THEN farve2=0
1400 IF a$="3" THEN farve3=farve3+1:IF farve3=26 THEN farve3=0
1410 IF a$="4" THEN farve1=0:farve2=13:farve3=13
1420 IF a$="5" THEN 320
1430 INK 1,farve1:INK 0,farve2:BORDER farve3
1440 GOTO 1370
```



Restskatteberegning

Hermed et program, der gør dsig i stand til at beregne restskatten for skatteåret 1985. Måske ikke så aktuelt lige nu (det er jo nærmest for sent), men programmet indeholder mange beregningseksempler, som skulle gøre det muligt for dig selv at ændre de aktuelle tal for årene fremover.

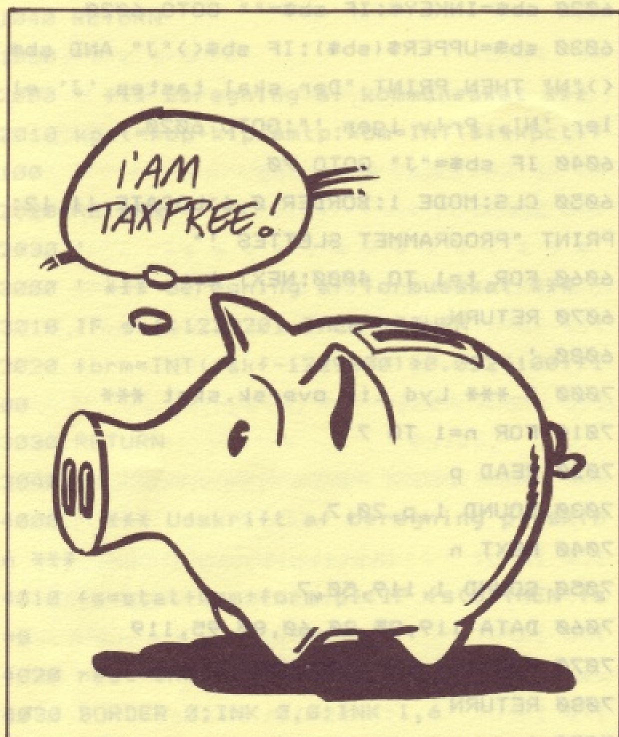
Programmet er selvforklarende. Du skal have din selvangivelse ved hånden, når du starter programmet op, og til slut får du mulighed for at få alle tal printet ud. Lad os håbe, at du ikke bliver chokeret, når 'facit' kommer til syne.

```
10 '    Programmeret af:        Borge Laursen
20 '    Senest {ndret:          100186
30 '    Programnavn:            RESTSKAT
40 '
50 '
60 GOSUB 10000 ' Programstart
70 MODE 2:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:CLEAR
80 PRINT "                  * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
90 PRINT "                  *     BEREGNING AF RESTSKAT FOR 1985     *
100 PRINT "                 * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
110 PRINT:PRINT
120 INPUT "Beregningen udf|res for ........ : ",navn$
130 INPUT "Dato for beregning ............. : ",dato$
140 PRINT:PRINT "BEREGNINGSGRUNDLAG (HELE KR.):
150 INPUT "  Skattepligtig indkomst ................ ";si:si=INT(si/100)*100
160 INPUT "  Skattepligtig formue ................. ";skf
170 INPUT "  Indeholdt A-skat .................... ";as
180 INPUT "  Frivilligt indbetalt skat ............ ";frisk
190 INPUT "  Skattem{ssig v{rdi af personfradrag ... ";pf
200 INPUT "  Kommuneskatteprocent ................. ";kop
210 INPUT "  Kirkeskatteprocent ................... ";kip
220 INPUT "  Amtsskatteprocent .................... ";amtp
230 GOSUB 1000 ' Beregning af statsskat
240 GOSUB 2000 ' Beregning af kommuneskat m.v.
250 GOSUB 3000 ' Beregning af formueskat
260 GOSUB 4000 ' Udskrift af beregning p} sk{rm
270 GOSUB 5000 ' Udskrift af beregning p} printer
280 GOSUB 6000 ' Flere beregninger ?
290 CLS:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:NEW:END
```

```
300 '
1000 ' *** Beregning af statsskat ***
1010 IF si<111301 THEN stat=INT(si*19.9)
/100
1020 IF si>111300 AND si<182601 THEN sta
t=INT((16027+(si-111300)*0.288+si*0.055)
*100)/100
1030 IF si>182600 THEN stat=INT((36561+(
si-182600)*0.396+si*0.055)*100)/100
1040 RETURN
1050 '
2000 ' *** Beregning af kommuneskat ***
2010 kpct=kop+kip+amtp:kom=INT(si*kpct)/
100
2020 RETURN
2030 '
3000 ' *** Beregning af formueskat ***
3010 IF skf<1229201 THEN RETURN
3020 form=INT((skf-1229200)*0.022*100)/1
00
3030 RETURN
3040 '
4000 ' *** Udskrift af beregning p} sk(r
m ***
4010 fs=stat+kom+form-pf:IF fs<0 THEN fs
=0
4020 rest=INT(fs-as-frisk):CLS
4030 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6
4040 PRINT "                BEREGNING AF
 RESTSKAT FOR 1985
4050 PRINT
4060 PRINT "Dato: ";dato$;"
     Beregnet for: ";navn$
4070 PRINT:PRINT "BEREGNINGSGRUNDLAG:"
4080 PRINT "  Skattepligtig indkomst ..
..................... ",USING "#,###,###.
##";si
4090 PRINT "  Skattepligtig formue ....
..................... ",USING "#,###,###.
##";skf
4100 PRINT "  Betalt A-skat og friv.ska
t ................... ",USING "#,###,###.
##";as+frisk
4110 PRINT "  Skattem(ssig v(rdi af per
sonfradrag ......... ",USING "#,###,###.
##";pf
4120 PRINT "  Kommuneskatteprocent ....
..................... ",USING "#########.
#";kop
4130 PRINT "  Kirkeskatteprocent ......
..................... ",USING "#########.
#";kip
4140 PRINT "  Amtsskatteprocent .......
..................... ",USING "#########.
#";amtp
4150 PRINT "BEREGNING AF RESTSKAT:"
4160 PRINT "  Statsskat ...............
......... ",USING "#,###,###.##";stat
4170 PRINT "  Kommuneskat m.v. ........
......... ",USING "#,###,###.##";kom
4180 PRINT "  Formueskat ..............
......... ",USING "#,###,###.##";form
4190 PRINT "  Skat ialt ...............
..................... ",USING "#,###,###.
##";stat+kom+form
4200 PRINT "  Skattev(rdi af personfrad
rag ................ ",USING "#,###,###.
##";pf
4210 PRINT "   Beregnet faktisk skat ...
..................... ",USING "#,###,###.
##";fs
4220 PRINT "  Betalt A-skat og friv. sk
at ................. ",USING "#,###,###.
##";as+frisk
4230 IF rest >=1 GOTO 4270
4240 PRINT:PRINT "OVERSKYDENDE SKAT ....
..................... ",USING "#,###,###.
##";rest*(-1):PRINT
4250 GOSUB 7000 ' Lyd: Oversk.skat
4260 RETURN
4270 PRINT:PRINT "RESTSKAT ............
.......................... ",USING "#,##
#,###.##";rest
4280 GOSUB 8000 ' Lyd: Restskat
4290 PRINT:RETURN
4300 '
5000 ' *** Udskrift af beregning p} prin
ter ***
5010 PRINT "Skal beregningen udskrives (
J/N) ?"
5020 su$=INKEY$:IF su$="" GOTO 5020
5030 su$=UPPER$(su$):IF su$<>"J" AND su$
<>"N" THEN PRINT "Der skal tastes 'J' el
ler 'N'. Pr|v igen !":GOTO 5020
5040 IF su$="N" THEN RETURN
5050 PRINT #8,CHR$(30):PRINT #8,CHR$(27)
+CHR$(54)
5060 PRINT #8, "            * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * *
5070 PRINT #8, "            *    BEREGNIN
G AF RESTSKAT FOR 1985    *
5080 PRINT #8, "            * * * * * * *
* * * * * * * * * * * * * *
5090 PRINT #8:PRINT #8:PRINT #8
```

```
51ØØ PRINT #8, "Beregning af restskat fo
r ........ : ";navn$
511Ø PRINT #8, "Dato for beregning .....
........ : ";dato$
512Ø PRINT #8:PRINT #8:PRINT #8, "BEREGN
INGSGRUNDLAG:"
513Ø PRINT #8, "  Skattepligtig indkoms
t ..................... ",USING "#,###,
###.##";si
514Ø PRINT #8, "  Skattepligtig formue
....................... ",USING "#,###,
###.##";skf
515Ø PRINT #8, "  Betalt A-skat og friv
.skat .................. ",USING "#,###,
###.##";as+frisk
516Ø PRINT #8, "  Skattem{ssig v{rdi af
 personfradrag ......... ",USING "#,###,
###.##";pf
517Ø PRINT #8, "  Kommuneskatteprocent
........................ ",USING "######
###.#";kop
518Ø PRINT #8, "  Kirkeskatteprocent ..
........................ ",USING "######
###.#";kip
519Ø PRINT #8, "  Amtsskatteprocent ...
........................ ",USING "######
###.#";amtp
52ØØ PRINT #8:PRINT #8:PRINT #8, "BEREGN
ING AF RESTSKAT:"
521Ø PRINT #8, "  Statsskat ...........
............. ",USING "#,###,###.##";sta
t
522Ø PRINT #8, "  Kommuneskat .........
.............. ",USING "#,###,###.##";kom
523Ø PRINT #8, "  Formueskat ..........
.............. ",USING "#,###,###.##";FOR
m
524Ø PRINT #8, "  Skat ialt ...........
........................ ",USING "#,###,
###.##";stat+kom+form
525Ø PRINT #8, "  Skattev{rdi af person
fradrag ................ ",USING "#,###,
###.##";pf
526Ø PRINT #8, "  Beregnet faktisk skat
........................ ",USING "#,###,
###.##";fs
527Ø PRINT #8, "  Betalt A-skat og friv
. skat ................. ",USING "#,###,
###.##";as+frisk
528Ø IF rest >=1 GOTO 53ØØ
529Ø PRINT #8:PRINT #8, "OVERSKYDENDE SK
AT ..................... ",USING "#,#
##,###.##";rest*(-1):PRINT:RETURN
53ØØ PRINT #8:PRINT #8, "RESTSKAT ......
................................ ",USIN
G "#,###,###.##";rest
531Ø PRINT:RETURN
532Ø '
6ØØØ ' *** Flere beregninger ? ***
6Ø1Ø PRINT "\nskes flere beregninger (J/
N) ?"
6Ø2Ø sb$=INKEY$:IF sb$="" GOTO 6Ø2Ø
6Ø3Ø sb$=UPPER$(sb$):IF sb$<>"J" AND sb$
<>"N" THEN PRINT "Der skal tastes 'J' el
ler 'N'. Pr!v igen !":GOTO 6Ø2Ø
6Ø4Ø IF sb$="J" GOTO 7Ø
6Ø5Ø CLS:MODE 1:BORDER Ø,6:LOCATE 11,12:
PRINT "PROGRAMMET SLETTES !"
6Ø6Ø FOR t=1 TO 4ØØØ:NEXT t
6Ø7Ø RETURN
6Ø8Ø '
7ØØØ ' *** Lyd til oversk.skat ***
7Ø1Ø FOR n=1 TO 7
7Ø2Ø READ p
7Ø3Ø SOUND 1,p,2Ø,7
7Ø4Ø NEXT n
7Ø5Ø SOUND 1,119,5Ø,7
7Ø6Ø DATA 119,95,8Ø,6Ø,8Ø,95,119
7Ø7Ø FOR t=1 TO 15ØØ:NEXT
7Ø8Ø RETURN
7Ø9Ø '
8ØØØ ' *** Lyd til restskat ***
8Ø1Ø FOR p=15Ø TO 25Ø
8Ø2Ø SOUND 1,p,2,15,Ø,Ø,Ø
8Ø3Ø NEXT p
8Ø4Ø ENV 1,5Ø,15,3Ø
8Ø5Ø SOUND 1,27,5ØØ,1,1
8Ø6Ø FOR t=1 TO 15ØØ:NEXT
8Ø7Ø RETURN
8Ø8Ø '
9ØØØ ' *** Tegn kasse ***
9Ø1Ø PLOT tlx,tly
9Ø2Ø DRAW brx,tly
9Ø3Ø DRAW brx,bry
9Ø4Ø DRAW tlx,bry
9Ø5Ø DRAW tlx,tly
9Ø6Ø RETURN
9Ø7Ø '
1ØØØØ ' *** Programstart ***
1ØØ1Ø CLS:MODE 1:titel$="SKATTEBEREGNING
"
1ØØ2Ø tlx=Ø:tly=398:brx=639:bry=1
1ØØ3Ø GOSUB 9ØØØ  ' *** Tegn kasse ***
1ØØ4Ø tlx=1Ø:tly=388:brx=63Ø:bry=11
```

```
10050 GOSUB 9000 ' *** Tegn kasse ***
10060 PEN 3:BORDER 6:LOCATE 13,12:PRINT
titel$
10070 PEN 1:LOCATE 9,20
10080 PRINT "Tryk en tast for start !"
10090 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 10090
10100 RETURN
10110
```



Han tabte sine penge på krikkerne...

Efter at man fra statens side har nedskåret muligheden for at vinde en million på hestene, iler INPUT med at bringe erstatningen: Et gedigent V6 spil, som kan spilles derhjemme i dagligstuen.

Det gælder naturligvis om at gætte den rigtige V6-kombination. Du starter din dag på travbanen med den formidable som af 25 kr. Inden aften skulle disse penge jo gerne have ynglet mange gange (du skal jo hjem og forklare 'lillemor', hvordan dagen er gået.

Der er en kort forklaring i indledningen af spillet, blot skal nævnes, at hvis du ønsker at tippe på 1 hest i et løb, skal du trykke samme nummer 2 gange ved pågældende løb.

HELD OG LYKKE!

```
100 ' Copyright: Comic Polterabend Softw
are.
101 ' Programmed By : HENRIK GEORG S\REN
SEN.
102 ' Version : 22. April 1986.
103 '
104 ' Dimensionering Af Variabler & Opst
art Routine.
105 SYMBOL AFTER 256:MEMORY 38399:SYMBOL
 AFTER 91
106 DIM hyp%(12,6),plads%(12),raek%(12),
col%(14,1)
107 DIM v6gaet%(6,2),taeller%(12):GOSUB
267
108 '
109 ' V6 Spillet (Game).
110 MODE 1:GOSUB 255
111 PRINT "HEST V6's Game program...":PR
INT
112 PRINT "   I dette spil skal du pr{ve
at g{tte"
113 PRINT " den rigtige V6-kombination.
Det bel|b"
114 PRINT " du har til din r}dighed er 2
5 kr., og"
115 PRINT " 1 r{kke koster 1 kr.  Du har
mulighed"
116 PRINT " for at tippe p}  2 heste i h
vert l|b,"
117 PRINT " dog m} kuponprisen ikke over
stige dit"
118 PRINT " r}dighedsbel|b.  V6-spillets
sandsyn-"
119 PRINT " lighed bygger p} det rigtige
V6-spil,"
120 PRINT " samt en blanding af tilf{ldi
ge numre."
121 PRINT
122 PRINT "Spar penge tip p} HEST V6's s
pilprogram"
123 LOCATE 1,24:PRINT "Tryk p} en tast."
:CALL &BB18
124 CLS:GOSUB 255:LOCATE 5,10:INPUT "V{l
g sv{rhedsgrad (1-10) ",svaer%
125 IF svaer%<1 OR svaer%>10 THEN 124
126 MODE 1:PEN 1:PAPER 3:PRINT reklame$(
1);:PRINT reklame$(2);:PAPER 0
127 GOSUB 139:GOSUB 156:GOSUB 192:GOSUB
220:IF beloeb%<=0 THEN 132
128 CLS #1:LOCATE #1,2,4:PRINT #1,"\nske
r Du et nyt fors|g"
129 LOCATE #1,2,5:PRINT #1,"p} at f} gev
inst ?"
130 hgs$=UPPER$(INKEY$):IF hgs$<>"N" AND
 hgs$<>"J" THEN 130
131 dummy%=REMAIN(3):weektip%=1:IF hgs$=
"J" THEN 127 ELSE GOSUB 252:GOTO 136
132 CLS #1:LOCATE #1,2,3:PRINT #1,"Du ha
r ikke flere penge, men";
```

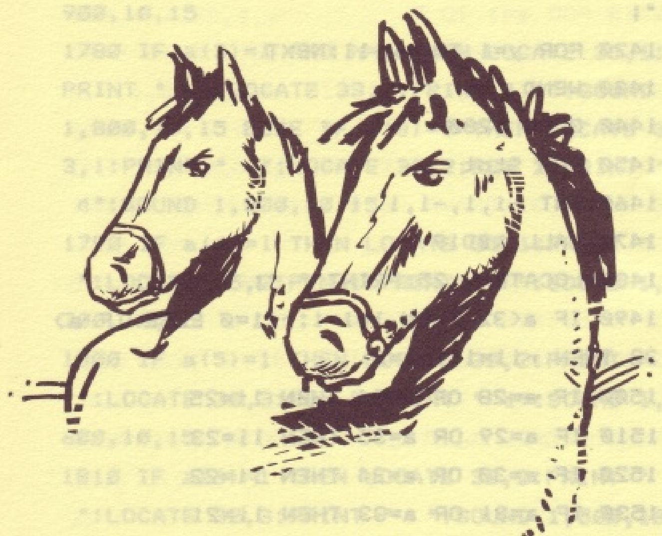
```
133 LOCATE #1,2,4:PRINT #1,"travbanen ta
kker dig for din";:LOCATE #1,2,5
134 PRINT #1,"st¦tte  til  hestesporten
 &";:LOCATE #1,2,6
135 PRINT #1,"den danske statskasse.....
..";:CALL &BB18
136 PAPER Ø:PEN 1:CALL &BCØ2:MODE 2:END
137 '
138 ' Sk{rm-Game.
139 BORDER 9:INK Ø,12:INK 1,Ø:INK 2,3:IN
K 3,23:WINDOW #1,1,31,16,24
14Ø PAPER #1,2:PEN #1,3:CLS #1:GOSUB 143
:RETURN
141 '
142 ' Udskriv Resultat Tavlen.
143 LOCATE #1,1,1:PRINT #1,screen$(1);:L
OCATE #1,1,2:PRINT #1,screen$(5)
144 FOR hgs%=1 TO 3:LOCATE #1,1,2*hgs%+1
:PRINT #1,screen$(3);
145 LOCATE #1,1,2*hgs%+2:PRINT #1,screen
$(2);:LOCATE #1,2,2*hgs%+2
146 PRINT #1,hgs%;:LOCATE #1,17,2*hgs%+2
:PRINT #1,hgs%+3;:NEXT hgs%
147 LOCATE #1,1,9:PRINT #1,screen$(4);:R
ETURN
148 '
149 ' Begynd V6.
15Ø WINDOW 1,4Ø,3,14:CLS:WINDOW 1,4Ø,1,2
5
151 FOR nr%=1 TO 12:LOCATE 1,nr%+2:PEN 1
:PRINT USING " &";hest$(tal%);
152 plads%(nr%)=1:raek%(nr%)=nr%+2:NEXT
nr%
153 RETURN
154 '
155 ' G{t.
156 WINDOW #2,32,4Ø,16,24:PAPER #2,3:PEN
 #2,2:GOSUB 15Ø:PEN 1
157 IF weektip%=1 AND pris%<=beloeb% THE
N GOSUB 184:GOTO 178
158 pris%=1:FOR loeb%=1 TO 6:FOR tipnr%=
1 TO 2
159 CLS #2:LOCATE #2,2,2:PRINT #2,USING
"L¦b: #";loeb%
16Ø LOCATE #2,2,4:PRINT #2,USING "Tip: #
";tipnr%
161 vóvind%(loeb%)=Ø:vógaet%(loeb%,tipnr
%)=Ø:LOCATE #2,2,6:PRINT #2,"G{t:";
162 INPUT #2,"",gaet$:vógaet%(loeb%,tipn
r%)=VAL(gaet$):PRINT #2,CHR$(7);
163 IF vógaet%(loeb%,1)<1 OR vógaet%(loe
b%,tipnr%)>12 THEN 159
164 IF tipnr%=1 THEN 165 ELSE 167
165 IF loeb%<=3 THEN LOCATE #1,7,2*loeb%
+2 ELSE LOCATE #1,22,2*(loeb%-3)+2
166 PRINT #1,USING "##";vógaet%(loeb%,1)
167 NEXT tipnr%:IF vógaet%(loeb%,2)=Ø TH
EN 173
168 IF vógaet%(loeb%,1)<vógaet%(loeb%,2)
 THEN 171
169 IF vógaet%(loeb%,1)=vógaet%(loeb%,2)
 THEN vógaet%(loeb%,2)=Ø:GOTO 173
17Ø ch%=vógaet%(loeb%,1):vógaet%(loeb%,1
)=vógaet%(loeb%,2):vógaet%(loeb%,2)=ch%
171 IF loeb%<=3 THEN LOCATE #1,6,2*loeb%
+2 ELSE LOCATE #1,21,2*(loeb%-3)+2
172 PRINT #1,USING "## ##";vógaet%(loeb%
,1),vógaet%(loeb%,2)
173 IF vógaet%(loeb%,2)>Ø THEN pris%=2*p
ris%
174 NEXT loeb%
175 IF pris%<=beloeb% THEN 178 ELSE CLS
#1:PRINT #1
176 PRINT #1," Prisen for din kupon":PRI
NT #1," overstiger din formue."
177 PRINT #1," Indtast ny kupon !":tid%=
25ØØ:GOSUB 24Ø:GOSUB 143:GOTO 158
178 CLS #2:LOCATE #2,1,3:PRINT #2," Ok?
"
179 hgs$=UPPER$(INKEY$):IF hgs$<>"J" AND
 hgs$<>"N" THEN 179
18Ø LOCATE #2,3,5:IF hgs$="N" THEN PRINT
 #2,"Nej";:GOSUB 143:GOTO 158
181 PRINT #2,"Ja";CHR$(7);:tid%=1ØØØ:GOS
UB 24Ø:beloeb%=beloeb%-pris%:RETURN
182 '
183 ' Udskriv G{t I Weektip.
184 FOR loeb%=1 TO 6
185 IF loeb%<=3 THEN yy%=2*loeb%+2:xx%=6
 ELSE yy%=2*(loeb%-3)+2:xx%=21
186 IF vógaet%(loeb%,2)=Ø THEN LOCATE #1
,xx%+1,yy% ELSE LOCATE #1,xx%,yy%
187 IF vógaet%(loeb%,2)=Ø THEN PRINT #1,
USING "##";vógaet%(loeb%,1):GOTO 189
188 PRINT #1,USING "## ##";vógaet%(loeb%
,1),vógaet%(loeb%,2)
189 NEXT loeb%:weektip%=Ø:RETURN
19Ø '
191 ' Resultat.
192 CLS #2:LOCATE #2,2,5:PRINT #2,"Bel¦b
:";
193 LOCATE #2,3,6:PRINT #2,USING "#####"
;beloeb%;
194 EVERY 15,3 GOSUB 237:FOR loeb%=1 TO
```

```
6:GOSUB 150:GOSUB 213
195 IF tal%=1 THEN maxtal%=72 ELSE maxta
l%=74
196 LOCATE #2,1,2:PRINT #2," L|b : ";:LO
CATE #2,6,3:PRINT #2,USING "## ";loeb%;
197 RANDOMIZE TIME:tilfald%=INT(RND*(mak
s%+(svaer%*12)))+1
198 IF tilfald%<=maks% THEN ryk%=PEEK(ad
drv6+tilfald%*6+loeb%):GOTO 201
199 ryk%=((tilfald%-maks%) MOD 12)+1:IF
hyp%(ryk%,loeb%)<>0 THEN 201
200 tilfald%=INT(RND*maks%)+1:ryk%=PEEK(
addrv6+tilfald%*6+loeb%)
201 IF ude%=ryk% THEN 197 ELSE plads%(ry
k%)=plads%(ryk%)+1
202 DI:CALL scrolladdr,ryk%+2:EI:ON SQ(2
) GOSUB 243
203 PEN 1:IF plads%(ryk%)<maxtal% THEN 1
97 ELSE v6vind%(loeb%)=ryk%
204 hgs1%=v6vind%(loeb%):hgs2%=v6gaet%(l
oeb%,1):hgs3%=v6gaet%(loeb%,2)
205 IF hgs1%<>hgs2% AND hgs1%<>hgs3% THE
N SOUND 7,500,5,7 ELSE SOUND 7,15,10,7
206 IF loeb%<=3 THEN plac%=13:raek%=2*lo
eb%+2 ELSE plac%=28:raek%=2*(loeb%-3)+2
207 LOCATE #1,plac%,raek%:PRINT #1,USING
 "##";v6vind%(loeb%)
208 IF loeb%<>6 THEN tal%=INT(RND*6)+1:I
F tal%<>2 THEN tal%=1
209 tid%=2500:GOSUB 240:NEXT loeb%
210 RETURN
211 '
212 ' Udg}ede Heste.
213 ude%=INT(RND*25)+1:IF ude%>12 THEN u
de%=0
214 FOR nr%=1 TO 12
215 IF hyp%(nr%,loeb%)=0 OR nr%=ude% THE
N udgaa%=1 ELSE udgaa%=0
216 IF udgaa%=1 THEN LOCATE 7,nr%+2:PRIN
T "Hesten er udg}et af l|bet."
217 NEXT nr%:RETURN
218 '
219 ' Gevinst.
220 rigtige%=0:gevinst%=0:FOR loeb%=1 TO
 6
221 hgs1%=v6vind%(loeb%):hgs2%=v6gaet%(l
oeb%,1):hgs3%=v6gaet%(loeb%,2)
222 IF hgs1%<>hgs2% AND hgs1%<>hgs3% THE
N 224 ELSE rigtige%=rigtige%+1
223 gevinst%=gevinst%+INT((maks%-hyp%(v6
vind%(loeb%),loeb%))/10)
224 NEXT loeb%:CLS #2:LOCATE #2,2,2:PRIN
T #2,"Antal : ";:LOCATE #2,6,3
225 PRINT #2,rigtige%;:LOCATE #2,3,5:PRI
NT #2,USING "&";v6logo$;
226 IF rigtige%<5 THEN GOSUB 246:GOTO 23
4
227 beloeb%=beloeb%+gevinst%:CLS #1:LOCA
TE #1,2,2
228 PRINT #1,USING "Bel|b : ####   Gevin
st : ####";beloeb%,gevinst%
229 LOCATE #1,5,4:PRINT #1,"V6 Vinder Ko
mbination :"
230 hgs1%=v6vind%(1):hgs2%=v6vind%(2):hg
s3%=v6vind%(3):hgs4%=v6vind%(4)
231 hgs5%=v6vind%(5):hgs6%=v6vind%(6):LO
CATE #1,7,6
232 PRINT #1,USING "##:##:##:##:##:##";h
gs1%;hgs2%;hgs3%;hgs4%;hgs5%;hgs6%;
233 GOSUB 259:INK 3,24,23:WHILE INKEY$="
":WEND:INK 3,23
234 tid%=1000:GOSUB 240:RETURN
235 '
236 ' Interupt Styring Af Reklame$.
237 DI:CALL scrolladdr,1:CALL scrolladdr
,25:EI:RETURN
238 '
239 ' Pause.
240 FOR pause%=1 TO tid%:NEXT pause%:RET
URN
241 '
242 ' Heste Lyd.
243 SOUND 7,0,2,13:SOUND 7,0,4,0:RETURN
244 '
245 ' Tabers Lyd.
246 FOR hgs%=1000 TO 2500 STEP 10:SOUND
7,hgs%,2:NEXT hgs%:RETURN
247 '
248 ' Vinders Lyd.
249 FOR hgs%=50 TO 350 STEP 5:SOUND 7,35
0,5:SOUND 7,hgs%,2:NEXT hgs%:RETURN
250 '
251 Slut P} V6.
252 FOR hgs%=100 TO 500 STEP 5:SOUND 7,h
gs%,2:NEXT hgs%:RETURN
253 '
254 ' Farver P} Paper & Pen 1.
255 farv%=(farv% MOD 14)+1:INK 0,col%(fa
rv%,0):BORDER col%(farv%,0)
256 INK 1,col%(farv%,1):PEN 1:RETURN
257 '
258 ' Gevinst Illustration.
259 GOSUB 150:WINDOW #3,13,38,3,14:INK 3
,21:PAPER #3,3:PEN #3,2:CLS #3
```

```
260 PRINT #3,CHR$(15Ø);STRING$(24,154);C
HR$(156);:FOR hgs%=2 TO 11
261 LOCATE #3,1,hgs%:PRINT #3,CHR$(149);
:LOCATE #3,26,hgs%:PRINT #3,CHR$(149);
262 NEXT hgs%:LOCATE #3,1,12:PRINT #3,CH
R$(147);STRING$(24,154);CHR$(153);
263 FOR hgs%=1 TO GEVINST%*3:hgsx%=INT(R
ND*24)+2:hgsy%=INT(RND*1Ø)+2
264 LOCATE #3,hgsx%,hgsy%:PRINT #3,CHR$(
224);:NEXT hgs%:GOSUB 249:RETURN
265 '
266 ' Opstart Rutine : Variabler & M/C.
267 MODE 2:BORDER Ø:PAPER Ø:PEN 1:INK Ø,
26:INK 1,6:RESTORE:LOCATE 23,15
268 PRINT "PLEASE WAIT FOR DATA LOADING.
......"
269 ' Colours.
27Ø READ cps$:FOR hgs%=1 TO 14:col%(hgs%
,Ø)=VAL("&"+MID$(cps$,4*hgs%-3,2))
271 col%(hgs%,1)=VAL("&"+MID$(cps$,4*hgs
%-1,2)):NEXT hgs%
272 ' Rigth Scroll M/C.
273 addr=384ØØ:FOR hgs%=1 TO 2:READ cps$
274 FOR jkl%=1 TO LEN(cps$) STEP 2:POKE
addr,VAL("&"+MID$(cps$,jkl%,2))
275 addr=addr+1:NEXT jkl%,hgs%:scrolladd
r=384ØØ
276 ' Nye Karakterer.
277 FOR hgs%=1 TO 44:GOSUB 312
278 karakter$=back$:PRINT karakter$;:NEX
T hgs%:SPEED WRITE 1
279 ' Variablen Screen$.
28Ø FOR hgs%=1 TO 5:GOSUB 312:screen$(hg
s%)=back$:NEXT hgs%
281 ' Variablen Hest$.
282 hest$(Ø)=CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(24
3)
283 FOR hgs%=1 TO 2:GOSUB 312:hest$(hgs%
)=back$:NEXT hgs%
284 ' Variablen Cps$.
285 FOR hgs%=1 TO 4:GOSUB 312:cps$(hgs%)
=back$:NEXT hgs%
286 FOR hgs%=1 TO 4:PRINT cps$(hgs%):NEX
T
287 ' Variablen Op$.
288 op$=CHR$(31)+CHR$(1)+CHR$(25)+STRING
$(2,1Ø)
289 ' Variablen V6logo$.
29Ø FOR hgs%=1 TO 2:GOSUB 312:v6logo$=v6
logo$+back$:NEXT hgs%
291 ' Variablen Ind$.
292 GOSUB 312:geo$=back$:FOR hgs%=1 TO 4
:GOSUB 312
293 ind$(hgs%)=back$:NEXT hgs%:ind$(1)=g
eo$+ind$(1)
294 ' Variablen Reklame$.
295 FOR jkl%=1 TO 2:FOR hgs%=1 TO 2:GOSU
B 312
296 reklame$(jkl%)=reklame$(jkl%)+back$:
NEXT hgs%,jkl%
297 ' Variablen Inddata$.
298 GOSUB 312:inddata$=back$
299 ' Introduktion Til Hest V6.
3ØØ FOR jkl%=1 TO 4:FOR hgs%=1 TO LEN(in
d$(jkl%)):LOCATE 1,18
3Ø1 frame%=4:GOSUB 316:PRINT RIGHT$(ind$
(jkl%),hgs%):NEXT hgs%
3Ø2 FOR hgs%=1 TO 4Ø-(LEN(ind$(jkl%))/2)
:CALL scrolladdr,18:frame%=6:GOSUB 316
3Ø3 NEXT hgs%:PRINT op$;CHR$(7):NEXT jkl
%:an%=Ø:addrv6=39ØØØ:PRINT inddata$
3Ø4 READ hest$:IF hest$="No More" THEN 3
Ø9
3Ø5 FOR hgs%=1 TO (LEN(hest$)/6):an%=an%
+1:FOR loeb%=1 TO 6
3Ø6 nr%=VAL("&"+MID$(hest$,(hgs%-1)*6+lo
eb%,1)):POKE (addrv6+an%*6+loeb%),nr%
3Ø7 hyp%(nr%,loeb%)=hyp%(nr%,loeb%)+1:hy
p%(nr%,Ø)=hyp%(nr%,Ø)+1:NEXT loeb%
3Ø8 SOUND 7,2*an%,15,7:LOCATE 35.24:PRIN
T USING "***";an%,:NEXT hgs%:GOTO 3Ø4
3Ø9 maks%=an%:beloeb%=25:tal%=INT(RND*2)
+1:RETURN
31Ø '
311 ' String Indl(sning.
312 a$="":READ cps$:FOR cps%=1 TO LEN(cp
s$) STEP 2
313 ch%=VAL("&"+MID$(cps$,cps%,2)):a$=a$
+CHR$(ch%):NEXT:back$=a$:RETURN
314 '
315 ' Frame Pause.
316 FOR nr%=1 TO frame%:CALL &BD18:NEXT
nr%:RETURN
317 '
318 ' Farve Kombinationer.
319 DATA 1aØ6Ø618Ø1Ø2Ø1Øb0cØ3ØaØØØ915Ø61
a18Ø6Ø2Ø1ØbØ1Ø3ØcØØØa15Ø9
32Ø '
321 ' Scroll => M/C.
322 DATA dd7eØØ26ØØ3d6fcd1abcØ6Ø87d322c9
77c322d97114fØØed5a7e
323 DATA 545d2bc5Ø14fØØedb8c123773a2d976
73a2c976fcd26bc1Ød9c9
324 '
```

```
325 ' Danske Karakterer.
326 DATA 195b7ed8d8fed8d8de00,195c7cc6ce
d6e6c67c00,195d38007cc6fec6c600
327 DATA 197b0000741a7ed86e00,197c000076
ccd666dc00,197d3000780c7ccc7600
328 '
329 ' V6 Logo.
330 DATA 19c8595b584f27100f00,19c9454500
ffff00ff00,19ca48c800ffff00ff00
331 DATA 19cbe5a500ffff00ff00,19cc427600
ffff00ff00,19cd484e00ffff00ff00
332 DATA 19ced0d0d09020408000,19cf0f1027
4f585b5a5b,19d0ff00ffff00755575
333 DATA 19d1ff00ffff000e0a0e,19d2ff00ff
ff0045e5a7,19d3ff00ffff00764466
334 DATA 19d4ff00ffff00ee484c,19d5804020
90d0d0d0d0,19d6010000000000000000
335 DATA 19d7c1e070381c0e0703,19d8e0c000
001e3ee7c3,19d9f80c649494640cf8
336 DATA 19da003f70381c0e0703,19db00c060
30180c0683,19dc0225522a16181830
337 DATA 19dd0ff90300001c3761,19de000080
e0209050e0
338 '
339 ' 2 Trav heste & 1 Galop Hest.
340 DATA 19f1303830387f281000,19f2000060
3fff302800,19f3080c1ef2e0c0a000
341 DATA 19f40c000c0000000000,19f5000000
006d000000,19f6000e000c12120c00
342 DATA 19f70000380f000c0a00,19f8000000
00ff000000,19f9000000ff0f060500
343 DATA 19fa0000000f0000000,19fb00001c
0707060500,19fc000009fbf060500
344 DATA 19fd60006060400000000,19fe007000
0000600000,19ff004060f090000000
345 '
346 ' Variablen Screen$.
347 DATA 969a9a9e9a9a9a9a9e9a9a9a9
e9a9a9e9a9a9a9a9e9a9a9a9a9c
348 DATA 9520202095202020202095202020209
5202020952020202020952020202095
349 DATA 979a9a9f9a9a9a9a9f9a9a9a9
f9a9a9f9a9a9a9a9f9a9a9a9d
350 DATA 939a9a9b9a9a9a9a9b9a9a9a9
b9a9a9b9a9a9a9a9b9a9a9a99
351 DATA 954c7c629520477b742095205636209
54c7c629520477b742095205636 2095
352 '
353 ' Variablen Hest$.
354 DATA 0f02f4f7f9ff080808016010f01f5f
8fa080808 0f03f60909091600
355 DATA 0f01fbfcff08081601 0f02fd080f03f
e091600
356 '
357 ' Variablen Cps$.
358 DATA 1f140e969a9c20969a9c20969a9c202
02020
359 DATA 1f140f95202020979a9920939a9c202
02020
360 DATA 1f1410939a99909120209 0939a99902
02020
361 DATA 1f230f436f6d69632050 6f6c7465726
162656e6420536f6674776172652e
362 '
363 ' Variablen V6logo$.
364 DATA dadbdcddde0808080808 0ad6d7d8d90
8080808080acf
365 DATA d0d1d2d3d4d5080808080808080ac8c
9cacbcccdce
366 '
367 ' Variablen Ind$.
368 DATA 70727b73656e746572657220666f722
0416d7374726164
369 DATA 20435043203436342f3636342f36313
238
370 DATA 47616d65205072 6f6772616d6d65742
03a
371 DATA 2a2a2048455354205636202a2a20f1f
2f3
372 DATA 32322e20417072696c20313938362e
373 '
374 ' Variablen Reklame$.
375 DATA 1f01012a434f5059524947485 42a383
62a434f4d4943
376 DATA 2a504f4c5445524142454e442a534f4
65457415245
377 DATA 1f011918202a2a20484553542056362
02a2a20f1f2f3
378 DATA 2020202a2a20484553542056362 02a2
a20f1f2f32020
379 '
380 ' Variablen Inddata$.
381 DATA 1f02184574205c6a65626c696b20212
0496e646c7b736e696e6720616620646174612e
382 '
383 ' Samtlige V6 Data: 10.3.84 Til 31.1
1.85.
384 DATA 1115b81589746c838bca54141791246
7234a1365681a814241a1318aa936
385 DATA 582412454c954276b66996659628376
6271351262aac5561134b56554481
386 DATA 8c822b4222aa928c855b11794385566
2178254a37933349a968996816425
387 DATA 953361c131cb21664115866 7b594456
```

```
a65763c8ca4985125668437614624
388 DATA 5b74452a3ab15232a291523878a6612
b965532b741c49242b853477a4489
389 DATA 5b73241aa28279a7887785b562537ba
81328722c4ab85839853237193816
390 DATA 6935235b3815c48551747b33844a457
a1155a18764936944153583373585
391 DATA 19a63722736a69444a357a241597361
c69915262187556l5a7628594735a
392 DATA 63126746643736a72a748551482a29a
29112781211aa57455486662354 69
393 DATA No More
```



Bowling the Bowl

Når man er Amstrad-ejer, kniber det ofte med tid til at besøge byens barer og bowling-haller. Det gælder også i det norske, hvor Torgrim Sandvoll i Elvegara har forsøgt at råde bod på dette med følgende Bowling-program, som Torgrim kalder for Bowl – IT.

Selve bowlingsspillet er virkelig flot lavet og, især hvis man er flere spillere, er det ganske enkelt hyleskægt. Spillet er selvinstruerende, det eneste du skal vide er, at når du skal skrive spillernavne, skal disse bestå af 3 bogstaver, og niveau 1 er det vanskeligste.

De vigtigste variable er:

spillsc (1–5)	spillerens score
spil (1–5)	spillerens navn
turn	hvilken omgang
skill	sværhedsgrad
bow	nummeret på den, der bowler.

Af andre snedigheder kan blot nævnes, at CALL & BD19 gør skærmbevægelserne blødere.

Tag kun fat på indtastningen (selv om den er lang). Resultatet er anstrengelserne værd.

```
1 REM Copyright Torgrim Sandvoll.
2 ON ERROR GOTO 3445
10 REM ****************
20 REM *   BOWL IT    *
30 REM *     by       *
40 REM *  T.Sandvoll  *
50 REM ****************
90 CLEAR:DIM a(10):DIM hisc(3,6):DIM his
pil$(3,6)
99 REM ** AApning **
100 MODE 0
110 INK 1,1:INK 2,2:INK 3,6:INK 4,18:INK
 0,0:INK 5,24:INK 6,26:INK 7,2,6:INK 8,1
8,24
120 CLS:PEN 7
130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
140 PRINT "      BOWL ";:PEN 8:PRINT "IT
"
150 PRINT:PRINT
160 PEN 3:PRINT "        by"
170 PRINT:PRINT
180 PEN 5:PRINT "     TORSOFT"
185 PEN 6
190 FOR a=5 TO 15
195 LOCATE a,3:PRINT "*"
198 LOCATE a,14:PRINT "*"
200 NEXT a
210 FOR a=3 TO 14
220 LOCATE 5,a:PRINT "*"
225 LOCATE 15,a:PRINT "*"
230 NEXT a
240 PRINT:PRINT:PRINT
250 PEN 5
260 PRINT "  Any key to START  "
270 LOCATE 1,25:PEN 1:PRINT "COPYRIGHT T
.SANDVOLL";
299 RESTORE 370
300 s=1
310 ENT -1,1,-127,1,5,24,1
320 ENV 1,1,15,1,5,-3,2
330 ENV 2,15,-1,10
340 FOR t=1 TO 4
350 IF s>2 THEN s=1
366 IF s=1 THEN ch=1
367 IF s=2 THEN ch=4
370 FOR y=1 TO 3
380 FOR o=0 TO 100:NEXT o
390 ton=(t*4)*54
400 SOUND ch,ton,6,0,1,1,1
410 NEXT
420 s=s+1:NEXT:ch=5:s=1
430 FOR t=0 TO 90:NEXT
440 SOUND 2,0,150,15,2,0,1
450 FOR p=1 TO 3
460 SOUND ch,486,6,15,1,1,2
470 FOR t=0 TO 360:NEXT
480 SOUND ch,300,6,0,1,1,2
490 FOR t=0 TO 180:NEXT
```

```
500 SOUND ch,300,6,0,1,1,2
510 FOR t=0 TO 180:NEXT
520 SOUND ch,486,6,15,1,1,2
530 FOR t=0 TO 360:NEXT
540 SOUND ch,300,6,0,1,1,2
550 IF p<3 THEN FOR t=0 TO 360:NEXT
560 IF p=3 THEN FOR t=0 TO 240:NEXT
570 NEXT p
580 IF INKEY$="" THEN 300
999 MODE 1
1000 REM Begynner-rutine (verdier,symbol
isering,ol.)
1005 FOR a=1 TO 5:spillsc(a)=0:spil$(a)=
"":NEXT
1010 INK 0,0:INK 1,1:INK 2,2:INK 3,24:PE
N 3:PAPER 0:BORDER 3
1020 GOSUB 3210
1030 SYMBOL AFTER 32
1040 SYMBOL 97,0,0,0,0,0,12,30,30
1050 SYMBOL 98,30,120,248,248,240,224,0,
0
1060 SYMBOL 99,0,0,0,1,1,3,3,4
1070 SYMBOL 100,24,60,60,60,24,60,126,25
5
1080 SYMBOL 101,247,251,251,122,118,60,6
0,24
1090 SYMBOL 102,60,126,251,253,253,251,1
26,60
1100 GOSUB 2410:GOSUB 2370:GOSUB 2570
1105 REM Hivedrutine
1110 FOR turn=1 TO 10
1120 FOR bow=1 TO spill
1130 FOR c=1 TO 10:a(c)=0:NEXT c
1140 slag=0:sc=0:le=0:le1=0:ri=0:ri1=0:a
=0:a2=0:sc1=0:GOSUB 2860
1150 slag=slag+1
1160 GOSUB 1240
1170 GOSUB 1450
1180 GOSUB 1950
1190 IF slag=1 AND sc<30 THEN GOTO 1150
1200 LOCATE 5,19+bow:PRINT spillsc(bow);
1210 NEXT bow
1220 NEXT turn
1230 SYMBOL AFTER 256:GOSUB 3050
1240 REM Frem og tilbake
1250 CALL &BD19
1260 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
1270 a=28
1280 LOCATE 4,8+(bow*2):PRINT "*";
1290 WHILE a<36
1300 a=a+1
1310 IF INKEY$<>"" THEN x=a-1:LOCATE 4,8
```

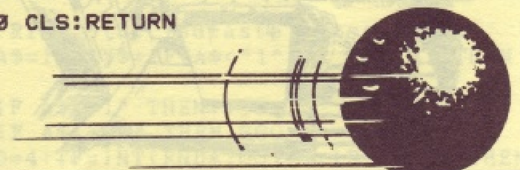
```
+(bow*2):PRINT " ":RETURN
1320 LOCATE a,25:PRINT "f";
1330 IF a>28 THEN LOCATE a-1,25:PRINT "
";
1340 FOR y=1 TO skill:NEXT
1350 WEND
1360 LOCATE 4,8+(bow*2):PRINT " ";
1370 WHILE a>28
1380 a=a-1
1390 IF INKEY$<>"" THEN x=a+1:RETURN
1400 LOCATE a,25:PRINT "f"
1410 IF a<36 THEN LOCATE a+1,25:PRINT "
";
1420 FOR y=1 TO skill:NEXT
1430 WEND
1440 GOTO 1280
1450 REM Stot
1460 ENT -1,1,-1,1
1470 CALL &BD19
1480 LOCATE x,25:PRINT " ";
1490 IF a<32 THEN le1=1:ri1=0 ELSE IF a>
32 THEN ri1=1:le1=0
1500 IF a=28 OR a=36 THEN li=25
1510 IF a=29 OR a=35 THEN li=23
1520 IF a=30 OR a=34 THEN li=22
1530 IF a=31 OR a=33 THEN li=21
1540 IF a=32 THEN li=20
1550 IF le=1 AND le1=1 THEN side=1:IF a<
=a2 THEN li=25:side1=1
1560 IF ri=1 AND ri1=1 THEN side=1:IF a>
=a2 THEN li=25:side1=1
1570 SOUND 1,1000,li*5,15,0,1
1580 FOR li1=1 TO li
1590 LOCATE a,26-li1:PRINT "f";
1600 IF li1>1 THEN LOCATE a,27-li1:PRINT
" ";
1610 IF a=a2 THEN GOSUB 2310
1620 FOR c=1 TO 20:NEXT c
1630 NEXT li1
1640 treff=0
1650 IF a=29 THEN treff=1:a(1)=1
1660 IF a=30 THEN treff=1:a(1)=1:a(2)=1:
a(5)=1
1670 IF a=31 THEN treff=1:l=1:a(1)=1:a(2
)=1:a(3)=1:a(5)=1:a(6)=1:a(8)=1
1680 IF a=32 THEN treff=1:h=1:FOR w=1 TO
 10:a(w)=1:NEXT w
1690 IF a=33 THEN treff=1:h=1:a(2)=1:a(3
)=1:a(4)=1:a(6)=1:a(7)=1:a(9)=1
1700 IF a=34 THEN treff=1:h=1:a(3)=1:a(4
)=1:a(7)=1
1710 IF a=35 THEN treff=1:h=1:a(4)=1
```

```
1720 IF li=25 THEN treff=0:FOR q=1 TO 10
:a(q)=0:NEXT
1730 IF a<32 THEN le=1:ri=0 ELSE IF a>32
 THEN ri=1:le=0
1740 REM Visker
1750 IF treff=0 THEN LOCATE a,1 :PRINT "
":SOUND 1,50,10,15:RETURN
1760 IF a(1)=1 THEN LOCATE 29,1:PRINT "
 ":LOCATE 29,2:PEN 2:PRINT " d":SOUND 1,
1000,10,15
1770 IF a(2)=1 THEN LOCATE 31,1:PRINT "
 ":LOCATE 31,2:PEN 2:PRINT " d":SOUND 1,
900,10,15
1780 IF a(3)=1 AND h=1 THEN LOCATE 33,1:
PRINT "  ":LOCATE 33,2:PRINT "  ":SOUND
1,800,10,15 ELSE IF a(3)=1 THEN LOCATE 3
3,1:PRINT "  ":LOCATE 33,2:PEN 2:PRINT "
 d":SOUND 1,800,10,15
1790 IF a(4)=1 THEN LOCATE 35,1:PRINT "
 ":LOCATE 35,2:PEN 1:PRINT "a ":SOUND 1,
700,10,15
1800 IF a(5)=1 THEN LOCATE 30,2:PRINT "
 ":LOCATE 30,3:PEN 2:PRINT " d":SOUND 1,
600,10,15
1810 IF a(6)=1 THEN LOCATE 32,2:PRINT "
 ":LOCATE 32,3:PRINT "  ":SOUND 1,500,10
,15
1820 IF a(7)=1 THEN LOCATE 34,2:PRINT "
 ":LOCATE 34,3:PEN 1:PRINT "a ":SOUND 1,
400,10,15
1830 IF a(7)=0 THEN PEN 1:LOCATE 34,2:PR
INT " a":LOCATE 34,3:PRINT "cb":PEN 2:LO
CATE 34,2:PRINT "d":LOCATE 34,3:PRINT "e
"
1840 IF a(8)=1 THEN LOCATE 31,3:PRINT "
 ":LOCATE 31,4:PEN 2:PRINT " d":SOUND 1,
300,10,15
1850 IF a(9)=1 THEN LOCATE 33,3:PRINT "
 ":LOCATE 33,4:PEN 1:PRINT "a ":SOUND 1,
200,10,15
1860 IF a(10)=1 THEN LOCATE 32,4:PRINT "
 ":LOCATE 32,5:PRINT "  ":SOUND 1,100,1
0,15
1870 IF a>32 AND a(10)=0 THEN LOCATE a,2
6-li:PEN 1:PRINT "b" ELSE LOCATE a,26-li
:PRINT " "
1880 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
1890 IF a(7)=0 THEN PEN 1:LOCATE 34,2:PR
INT " a":LOCATE 34,3:PRINT "cb":PEN 2:LO
CATE 34,2:PRINT "d":LOCATE 34,3:PRINT "e
"
1900 IF a(9)=0 THEN LOCATE 33,3:PEN 1:PR
INT " a":LOCATE 33,4:PRINT "cb":PEN 2:LO
CATE 33,3:PRINT "d":LOCATE 33,4:PRINT "e
"
1910 IF a(4)=0 THEN PEN 1:LOCATE 35,1:PR
INT " a":LOCATE 35,2:PRINT "cb":PEN 2:LO
CATE 35,1:PRINT "d":LOCATE 35,2:PRINT "e
"
1920 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
1930 FOR we=1 TO 500:NEXT we
1940 RETURN
1950 REM Poengutregning
1960 FOR s=1 TO 2
1970 IF slag=s AND a=29 THEN sc=1
1980 IF slag=s AND a=35 THEN sc=1
1990 IF a=28 OR a=36 THEN sc=0
2000 IF slag=s AND a=30 THEN sc=3
2010 IF slag=s AND a=31 THEN sc=6
2020 IF slag=1 AND a=32 THEN sc=30 ELSE
IF a=32 THEN sc=15
2030 IF slag=s AND a=33 THEN sc=6
2040 IF slag=s AND a=34 THEN sc=3
2050 NEXT s
2060 IF slag=2 THEN GOSUB 2170
2070 sc$=STR$(sc)
2080 IF sc=30 THEN sc$="X":slag=slag+1 E
LSE IF sc=15 THEN sc$="/":slag=slag+1
2090 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):PEN 2
2100 LOCATE 2+slag+(turn*2),8+(bow*2):PR
INT sc$
2110 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
2120 IF slag=3 AND sc=15 THEN spillsc(bo
w)=spillsc(bow)+sc:GOTO 2150
2130 IF slag=2 THEN spillsc(bow)=spillsc
(bow)+(sc+sc1)
2140 sc1=sc
2150 a2=a:side=0:side1=0
2160 RETURN
2170 IF a=31 AND a2=33 THEN sc=3
2180 IF a=33 AND a2=31 THEN sc=3
2190 IF side1=1 THEN sc=0
2200 IF a=31 AND a2=30 THEN sc=3
2210 IF a=30 AND a2=29 THEN sc=2
2220 IF a=33 AND a2=34 THEN sc=3
2230 IF a=34 AND a2=35 THEN sc=2
2240 IF a2=34 AND a=31 THEN sc=5
2250 IF a2=30 AND a=33 THEN sc=5
2260 IF a2=33 AND a=30 THEN sc=2
2270 IF a2=31 AND a=34 THEN sc=2
2280 IF a2=29 AND a=31 THEN sc=5
2290 IF a2=35 AND a=33 THEN sc=5
2300 RETURN
2310 REM
```

```
2320 li2=26-li1:IF li2>5 THEN RETURN
2330 IF a=33 THEN IF li2=3 THEN PEN 1:LO
CATE 33,5:PRINT "b":LOCATE 33,4:PRINT "a
"
2340 IF a=34 THEN IF li2=2 THEN PEN 1:LO
CATE 34,4:PRINT "b":LOCATE 34,3:PRINT "a
"
2350 IF a=35 THEN IF li2=1 THEN PEN 1:LO
CATE 35,3:PRINT "b":LOCATE 35,2:PRINT "a
"
2360 RETURN
2370 REM Oppsett av Bowlebane
2380 PLOT 426,399,3:DRAW 426,1:PLOT 426,
399:DRAW 406,1:PLOT 426,299:DRAW 416,10:
PLOT 406,1:DRAWR 10,10:DRAWR 10,-10:DRAW
 406,1
2390 PLOT 580,399:DRAW 580,1:PLOT 580,39
9:DRAW 590,10:PLOT 580,399:DRAW 600,1:PL
OT 580,1:DRAWR 10,10:DRAWR 10,-10:DRAW 5
80,1
2400 RETURN
2410 REM Oppsett av BOWL IT
2420 REM B
2430 PLOT 10,375,3:DRAWR 0,-50:DRAWR 20,
0:DRAWR 10,5:DRAWR 0,15:DRAWR -10,5:DRAW
R -20,0:DRAWR 20,0:DRAWR 10,5:DRAWR 0,15
:DRAWR -10,5:DRAWR -20,0
2440 REM O
2450 PLOT 50,375:DRAWR 0,-50:DRAWR 30,0:
DRAWR 0,50:DRAWR -30,0
2460 REM W
2470 PLOT 90,375:DRAWR 10,-50:DRAWR 5,10
:DRAWR 5,-10:DRAWR 10,50
2480 REM L
2490 PLOT 130,375:DRAWR 0,-50:DRAWR 30,0
2500 REM I
2510 PLOT 220,390,2:DRAWR 40,0:DRAWR 0,-
5:DRAWR -15,0:DRAWR -20,-70:DRAWR 15,0:D
RAWR 0,-6:DRAWR -40,0:DRAWR 0,6:DRAWR 15
,0:DRAWR 20,70:DRAWR -15,0:DRAWR 0,5
2520 REM T
2530 PLOT 270,390:DRAWR 80,0:DRAWR 0,-5:
DRAWR -30,0:DRAWR -20,-76:DRAWR -10,0:DR
AWR 20,76:DRAWR -40,0:DRAWR 0,5
2540 REM RAMME
2550 PLOT 5,395,1:DRAWR 365,0:DRAWR 0,-9
0:DRAWR -365,0:DRAWR 0,90
2560 RETURN
2570 REM Oppsett av Navn,Tabell, etc.
2580 FOR a=1 TO 6
2590 PLOT 0,296-(a*32),3:DRAWR 400,0
2600 NEXT a
2610 FOR a=1 TO 11
2620 IF a=11 THEN a=11.2
2630 PLOT 46+(a*32),296:DRAWR 0,-192
2640 NEXT a
2645 teller=0
2650 RESTORE 2700
2660 FOR a=6 TO 24 STEP 2
2670 teller=teller+ 1
2680 LOCATE a,8:READ a$:PRINT a$
2690 NEXT a
2700 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
2705 tel=0
2710 FOR a=1 TO 5
2720 tel=tel+2
2730 LOCATE 1,8+tel:PRINT spil$(a)
2740 NEXT a
2750 PLOT 192,0,2:DRAWR 0,28:DRAWR 70,0:
DRAWR 0,32:DRAWR 70,0:DRAWR 0,-32:DRAWR
70,0:DRAWR 0,-28
2760 LOCATE 19,23:PEN 3:PRINT "1":
2770 LOCATE 15,25:PRINT "2"
2780 LOCATE 24,25:PRINT "3"
2790 FOR a=1 TO spill
2800 LOCATE 1,19+a:PEN 1:PRINT spil$(a);
":"
2810 NEXT a
2815 hisc$(2,skill1)=STR$(hisc(2,skill1)
)
2820 LOCATE 14,22:PRINT hispil$(2,skill1
):LOCATE 13,23:PRINT hisc$(2,skill1)
2830 LOCATE 18,20:PRINT hispil$(1,skill1
):LOCATE 17,21:PRINT hisc(1,skill1)
2835 hisc$(3,skill1)=STR$(hisc(3,skill1)
)
2840 LOCATE 23,22:PRINT hispil$(3,skill1
):LOCATE 22,23:PRINT hisc$(3,skill1)
2850 RETURN
2860 REM Oppsett av Kjegler
2870 RESTORE 2950
2880 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
2890 FOR A=1 TO 50
2900 READ FA,X,Y,A$
2910 PEN FA:LOCATE X,Y:PRINT A$
2920 FOR B=1 TO 25:NEXT
2930 NEXT
2940 PRINT CHR$(22)+CHR$(0):RETURN
2950 DATA 1,30,1,a,1,30,2,b,1,29,2,c,2,2
9,1,d,2,29,2,e
2960 DATA 1,32,1,a,1,32,2,b,1,31,2,c,2,3
1,1,d,2,31,2,e
2970 DATA 1,34,1,a,1,34,2,b,1,33,2,c,2,3
```

```
3,1,d,2,33,2,e
2980 DATA 1,36,1,a,1,36,2,b,1,35,2,c,2,3
5,1,d,2,35,2,e
2990 DATA 1,31,2,a,1,31,3,b,1,30,3,c,2,3
0,2,d,2,30,3,e
3000 DATA 1,33,2,a,1,33,3,b,1,32,3,c,2,3
2,2,d,2,32,3,e
3010 DATA 1,35,2,a,1,35,3,b,1,34,3,c,2,3
4,2,d,2,34,3,e
3020 DATA 1,32,3,a,1,32,4,b,1,31,4,c,2,3
1,3,d,2,31,4,e
3030 DATA 1,34,3,a,1,34,4,b,1,33,4,c,2,3
3,3,d,2,33,4,e
3040 DATA 1,33,4,a,1,33,5,b,1,32,5,c,2,3
2,4,d,2,32,5,e
3050 REM Slutt
3060 PEN 2:MODE 0
3070 LOCATE 1,5
3080 FOR a=1 TO spill
3090 PRINT "     ";spil$(a);:PEN 3:PRINT
spillsc(a):PEN 2
3110 NEXT a
3120 FOR a=1 TO spill
3130 IF spillsc(a)>hisc(3,skill1) THEN G
OSUB 3180
3140 NEXT a
3160 k$=INKEY$:IF k$="" THEN GOTO 3160
3170 SYMBOL AFTER 256:GOTO 100
3180 IF spillsc(a)>hisc(1,skill1) THEN h
isc(3,skill1)=hisc(2,skill1):hispil$(3,s
kill1)=hispil$(2,skill1):hisc(2,skill1)=
hisc(1,skill1):hispil$(2,skill1)=hispil$
(1,skill1):hisc(1,skill1)=spillsc(a):his
pil$(1,skill1)=spil$(a):RETURN
3190 IF spillsc(a)>hisc(2,skill1) THEN h
isc(3,skill1)=hisc(2,skill1):hispil$(3,s
kill1)=hispil$(2,skill1):hisc(2,skill1)=
spillsc(a):hispil$(2,skill1)=spil$(a):RE
TURN
3200 hisc(3,skill1)=spillsc(a):hispil$(3
,skill1)=spil$(a):RETURN
3210 REM Aapning
3220 CLS
3230 PRINT:PRINT
3240 PEN 1
3250 PRINT "     BOWL IT"
3260 PRINT "     -------"
3270 PEN 3
3280 PRINT:PRINT
3290 PRINT " Bowl IT er for 1-5 spillere
."
3300 PRINT " Reglene er som i vanlig Bow
```

```
ling."
3310 PRINT " Strike (X)      = 30 poeng,
"
3320 PRINT " Half Strike (/) = 15 poeng.
"
3330 PRINT " Ellers poeng etter hvor man
ge"
3340 PRINT " kjegler du greier."
3350 PRINT
3360 PRINT " Hvilken som helst tast for
aa slaa!"
3370 PRINT:PRINT
3380 PEN 2
3390 PRINT " Trykk en tast for aa fortse
tte."
3400 PEN 3
3410 IF INKEY$="" THEN 3410
3420 CLS
3430 PRINT:PRINT
3440 PRINT " Hvor mange spillere (1-5)"
3445 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 3445
3446 k=VAL(k$):IF k>5 OR k<1 THEN 3445
3447 spill=k
3448 LOCATE 28,3:PRINT k$
3460 PEN 3
3470 q=0
3480 FOR a=1 TO spill
3490 q=q+1
3500 LOCATE 2,6+a:PRINT "Spiller";a
3510 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 3510
3520 sp$(q)=UPPER$(k$)
3525 IF ASC(sp$(q))>90 OR ASC(sp$(q))<44
 THEN 3510
3530 LOCATE 11+q,6+a:PEN 2:PRINT sp$(q):
PEN 3
3540 IF q=3 THEN q=0:spil$(a)=sp$(1)+sp$
(2)+sp$(3) ELSE GOTO 3490
3550 NEXT
3560 PRINT:PRINT
3570 PEN 3
3580 PRINT " Hvilken skill (1 - 6)"
3585 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 3585
3586 IF ASC(k$)>57 OR ASC(k$)<49 THEN 35
85
3587 skill1=VAL(k$):IF k<1 OR k>6 THEN 3
585
3600 skill=skill1*5
3610 CLS:RETURN
```

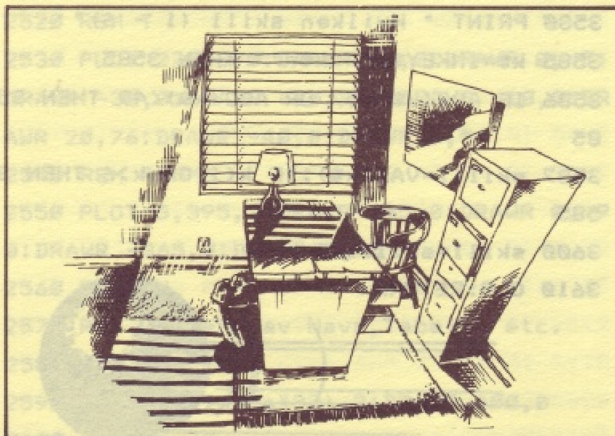


Nyttigt lille program

Dette lille overførselsprogram er yderst nyttigt, når du f.eks. har lavet en maskinkodefil, gemt den på bånd i 6 måneder, og så skal bruge den i anden forbindelse. Så kan man simpelthen aldrig huske adresserne! Og her kommer denne nyttige lille programstump ind i billedet. Den kan nemlig lægge din mc-fil over på et andet bånd, i forbindelse med dist program. At den så i samme ombæring un-protecter beskyttede BASIC-programmer, skal blot med for en ordens skyld.

Programmet er selvforklarende og hurtigt at taste ind.

```
1 ' Copiering Af Tape Files etc. April 1
986.
2 ' (c) Comic Polterabend Software By HG
S.
3 a=2:INK Ø,a:INK 1,a:MODE 1:PAPER Ø:PEN
 1:BORDER a:CLS:SYMBOL AFTER 256
";STRING$(4Ø,32);:PRINT " $1986
 Comic Polterabend Software.     ";
5 PRINT STRING$(4Ø,32);:PRINT " Kopierin
g af Tape Filer for CPC 464.    ";
6 PRINT " Tryk Lille <Enter> For Kopieri
"
7 addr=148:MEMORY 41854:SPEED WRITE 1:WI
NDOW 1,4Ø,8,25
8 READ a$:IF a$="STOP" THEN KEY 139,"CAL
L 148"+CHR$(13):INK 1,1:DELETE 1-14
9 FOR a=1 TO LEN(a$) STEP 2:POKE addr,VA
L("&"+MID$(a$,a,2)):addr=addr+1
1Ø NEXT a:GOTO 8
11 DATA Ø6ØØ117FA3CD77BCØ14ØØØ1153ØØEDBØ
2A68ØØCD
12 DATA 83BCCD7ABC21A7ØØ3E32CD68BCØ61Ø21
53ØØ117F
13 DATA A3CD8CBC3A65ØØE6FE2A6DØØE5C12A6B
ØØE5D12A
14 DATA 68ØØCD98BCCD8FBCC9,"STOP"
```



Amstrad·bladet udvider aktiviteterne

Via en aftale med det engelske forlag *Database Publications*, som har overtaget udgivelsen af Amstrads eget officielle brugerblad **Amstrad Computer User**, har vi overtaget en række distributionsrettigheder.

Dette betyder at du fremover kan bestille abonnement på **Amstrad Computer User** direkte hos os. Også blad- og computerforhandlere kan vi fremover levere til.

Du sparer penge!

Amstrad Computer User udkommer hver måned. Bladet er på engelsk og indeholder hver gang omkring 100 sider dugfriske nyheder, programlistninger, tests og tilbud - direkte fra Amstrad selv.

Redaktionen m.v. befinder sig stadig i Amstrads lokaler i Brentwood - lige midt i brændpunktet. **Amstrad Computer User** koster i løssalg kr. 31,00 pr. nummer. Dette giver totalt kr. 372,- pr. år. Vi kan tilbyde dig et abonnement til i alt kr. 298,- pr. år, incl. fri levering med posten på udgivelsesdagen. Ud over behageligheden ved at få bladet leveret lige ind af brevsprækken **sparer du altså kr. 74,-**. Det svarer faktisk til, at du får mere end 2 blade **gratis** om året!

Skynd dig at udnytte dette gode tilbud, så du allerede fra næste nummer kan komme i gang md at spare penge. Du indsender blot nedenstående kupon, vedlægger en check på kr. 298,- (eller indsætter beløbet på giro 6 26 51 97, Forlaget Microtech, Hovedgårdsvej 4, 8600 Silkeborg), hvorefter vi registrerer dig som abonnent og du får bladet tilsendt fremover - nemmere kan det ikke blive!

JA TAK! Jeg ønsker at tegne abonnement på det engelske Amstrad Computer User.

Bladet udkommer 12 gange om året, leveres portofrit, direkt til mig, for kun kr. 298,- pr. år. Mit abonnement løber indtil jeg *skriftligt* opsiger det (min. 1 år).

Navn: ______________________

Adresse: ______________________

____

Postnr/By: ______________________

evt. telefon: ______________________

Beløbet er vedlagt i check: ______

indsat på giro 6 26 51 97 ______ (sæt kryds)

Tipsprogram med statistik

Tipse-trold er et program, der arbejder ud fra helt andre principper end tipsprogrammet fra sidste nummer af Amstrad Bladet (2/86). Programmet kan kun arbejde med en tipskupon af gangen, men til gengæld kan man registrere et antal fodboldhold, som man kan udarbejde statistiske oversigter over. Programmet kan så være behjælpelig ved udfyldning af tipskuponer. De to tipsprogrammer vil iøvrigt kunne supplere hinanden udemærket. Programmet fungerer således, at man hver uge indtaster resultaterne af hver kamp. Efterhånden vil man få opbygget et godt grundlag for tipsprognoser, der naturligvis aldrig vil blive rammende, men som kan bruges som rettesnor i tipningen. Indtastningerne foregår ved, at man først fortæller programmet hvilket af holdene, der spiller på hjemmebane og derefter antallet af mål til hvert hold. Det er iøvrigt typisk for programmet, at det regner i mål istedet for sejre.
Første gang programmet startes, skal der indsættes en linie 55 med en GOTO til linie 1650, hvorved der gemmes en datafil på bånd eller disc, der skal bruges, hver gang programmet startes op.




```
10 POKE 46822,201:KEY DEF 66,0,0,0,0
20 GOSUB 1490
30 DIM A$(50),A%(50,50,2)
40 DIM R(13)
50 DIM H(13,2)
60 REM *** STARTDATA HENTES ***
70 OPENIN "TIPSDATA"
80 FOR Z=1 TO 50
90 INPUT #9,A$(Z)
100 FOR Q=1 TO 50
110 INPUT #9,A%(Z,Q,1)
120 INPUT #9,A%(Z,Q,2)
130 NEXT Q,Z
140 CLOSEIN
150 REM *** MENU ***
160 MODE 2
170 PRINT "TTTTT IIIII PPPP   SSS  EEEEE
    TTTTT RRRR   OOO  L      DDDD"
180 PRINT "T T T   I   P   P S     E
    T T T R    R O   O L      D   D"
190 PRINT "  T     I   P   P S     E
      T   R    R O   O L      D   D"
200 PRINT "  T     I   PPPP   SSS  EEE
  -----   T   RRRR  O   O L      D   D"
210 PRINT "  T     I   P         S E
      T   R    R O   O L      D   D"
220 PRINT "  T     I   P       S   S E    E
      T   R    R O   O L    L D   D"
230 PRINT " TTT  IIIII P        SSS  EEEEE
     TTT  R    R  OOO  LLLLL DDDD"
240 PRINT
250 PRINT "        (C) 1986 by Skærmtrold
        Program by Thomas Gjørup"
260 PRINT:PRINT TAB(20)"(1) Udskrive tip
skupon"
270 PRINT TAB(20)"(2) Udskrive statistik
"
280 PRINT TAB(20)"(3) Oprette/slette hol
d"
290 PRINT TAB(20)"(4) Indtaste resultate
r"
300 PRINT TAB(20)"(5) Afslut program"
310 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 3
10
320 ON VAL(A$) GOTO 340,940,1190,1370,16
60
330 REM *** UDSKRIV KUPON ***
340 T=1:FOR KAMP=1 TO 13
350 MODE 2
360 PRINT "Kamp nr. ";KAMP;":"
370 FOR Z=1 TO 50:IF A$(Z)<>"" THEN PRIN
T USING "##:";Z;:PRINT A$(Z)
380 NEXT Z
390 INPUT "Holdnummer (hjemmebane):";NR
400 H(KAMP,1)=NR
410 INPUT "Holdnummer (udebane):";NR2
420 H(KAMP,2)=NR2
430 MODE 2
440 PRINT "Kamp nr. ";KAMP;":"
450 PRINT A$(NR);"-";A$(NR2)
460 PRINT:PRINT "Statistisk udfald:"
470 REM *** PROCENTVIS CHANCE ***
480 PR=100*(A%(NR,NR2,1)/(ABS(A%(NR,NR2,
1))+ABS(A%(NR2,NR,2))))
490 IF PR>1E+38 THEN PR=50
500 PRINT A$(NR);USING "###.##%";PR
510 PRINT A$(NR2);USING "###.##%";100-PR
520 PRINT:PRINT "Udregnet tipstegn:"
530 D=0:IF PR>60 THEN D=D+1:PRINT "1";
540 IF ABS(50-PR)<20 THEN D=D+2:PRINT "X
";
550 IF PR<40 THEN D=D+4:PRINT "2";
560 REM *** UNDER-MENU ***
570 PRINT:PRINT:PRINT "(1) Acceptere udr
egnet tipstegn"
580 PRINT "(2) Foretage tendenslodtrækni
ng"
590 PRINT "(3) Indtaste tipstegn"
600 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"3" THEN 6
00
610 IF A$="1" THEN 750
620 IF A$<>"2" THEN 660
630 D=4:TF=INT(RND*100)+1:IF TF<PR THEN
```


1710

```
D=1
640 IF ABS(TF-PR)<PR/5 THEN D=2
650 GOTO 750
660 D=0:PRINT "1 (J/N) ?"
670 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="J" THEN D=D
+1:GOTO 690
680 IF A$<>"N" THEN 670
690 PRINT "X (J/N) ?"
700 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="J" THEN D=D
+2:GOTO 720
710 IF A$<>"N" THEN 700
720 PRINT "2 (J/N) ?"
730 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="J" THEN D=D
+4:GOTO 750
740 IF A$<>"N" THEN 730
750 IF D=0 THEN 660
760 R(KAMP)=D:Y=SGN(D AND 1)+SGN(D AND 2
)+SGN(D AND 4):T=T*Y
770 PRINT:PRINT "Pris til og med kamp ";
KAMP;":";T;",- kr."
780 CALL &BB06
790 NEXT KAMP
800 REM *** UDSKRIFT ***
810 INPUT "Udskrift på skærm eller print
er (S/P) ";S$:IF UPPER$(S$)="P" THEN U=8
 ELSE U=0
820 MODE 2
830 FOR KAMP=1 TO 13
840 PRINT #U,USING "##:";KAMP;
850 PRINT #U,A$(H(KAMP,1));"-";A$(H(KAMP
,2));SPACE$(60-LEN(A$(H(KAMP,1)))-LEN(A$
(H(KAMP,2))));
860 IF R(KAMP) AND 1 THEN PRINT #U,"1";
ELSE PRINT #U," ";
870 IF R(KAMP) AND 2 THEN PRINT #U,"X";
ELSE PRINT #U," ";
880 IF R(KAMP) AND 4 THEN PRINT #U,"2" E
LSE PRINT #U," "
890 NEXT KAMP
900 PRINT #U,"Antal rækker:";T
910 IF U=0 THEN CALL &BB06
920 GOTO 160
930 REM *** STATISTIK ***
940 MODE 2
950 FOR Z=1 TO 50:IF A$(Z)<>"" THEN PRIN
T USING "##:";Z;:PRINT A$(Z)
960 NEXT Z
970 INPUT "Holdnummer:";NR
980 INPUT "Skærm / Printer (S/P) ";S$:IF
 UPPER$(S$)="P" THEN U=8 ELSE U=0
990 MODE 2
1000 PRINT #U,"Statistik for ";A$(NR);":
"
1010 PS=0:NG=0
1020 PRINT #U
1030 FOR Z=1 TO 50
1040 IF Z=NR OR A$(Z)="" THEN 1130
1050 PRINT #U
1060 PRINT #U,"Mod ";A$(Z)
1070 PRINT #U,"Målscore på hjemmebane=";
A%(NR,Z,1);" mod ";A%(Z,NR,2)
1080 PRINT #U,"Målscore på udebane=";A%(
NR,Z,2);" mod ";A%(Z,NR,1)
1090 PRINT #U,"Målscore total=";A%(NR,Z,
1)-A%(Z,NR,2)+A%(NR,Z,2)-A%(Z,NR,1)
1100 PS=PS+A%(NR,Z,1)+A%(NR,Z,2)
1110 NG=NG+A%(Z,NR,1)+A%(Z,NR,2)
1120 IF U=0 THEN CALL &BB06
1130 NEXT Z
1140 PRINT #U
1150 PRINT #U,"Totalvurdering=";PS;" mod
 ";NG
1160 IF U=0 THEN CALL &BB06
1170 GOTO 160
1180 REM *** RETTE HOLD ***
1190 MODE 2:INPUT "Oprette eller slette
hold (O/S) ";S$
1200 IF UPPER$(S$)="S" THEN 1300
1210 REM *** OPRETTE HOLD ***
1220 FOR Z=1 TO 50:IF A$(Z)="" THEN 1250
1230 NEXT Z
1240 GOTO 310
1250 MODE 2
1260 FOR Q=1 TO Z-1:PRINT A$(Q):NEXT Q
1270 INPUT "Holdnavn:";A$(Z)
1280 GOTO 160
1290 REM *** SLETTE HOLD ***
1300 MODE 2
1310 FOR Z=1 TO 50:IF A$(Z)<>"" THEN PRI
NT USING "##:";Z;:PRINT A$(Z)
1320 NEXT Z
1330 INPUT "Holdnummer :";NR
1340 A$(NR)=""
1350 GOTO 160
1360 REM ** RESULTATER TIL STATISTIK **
1370 MODE 2
1380 FOR Z=1 TO 50:IF A$(Z)<>"" THEN PRI
NT USING "##:";Z;:PRINT A$(Z)
1390 NEXT Z
1400 INPUT "Holdnummer (hjemmebane):";NR
1410 INPUT "Holdnummer (udebane):";NR2
1420 MODE 2
1430 PRINT "Antal mål til ";A$(NR);
1440 INPUT Q:A%(NR,NR2,1)=A%(NR,NR2,1)+Q
1450 PRINT "Antal mål til ";A$(NR2);
1460 INPUT Q:A%(NR2,NR,2)=A%(NR2,NR,2)+Q
1470 GOTO 160
1480 REM *** DANSKE KARAKTERER ***
1490 SYMBOL AFTER 91
1500 SYMBOL 91,126,216,216,254,216,216,2
22,0
1510 SYMBOL 92,29,54,103,107,115,54,92,0
1520 SYMBOL 93,56,0,124,198,254,198,198,
0
1530 SYMBOL 123,0,0,116,26,126,216,110,0
1540 SYMBOL 124,0,0,118,204,214,102,220,
0
1550 SYMBOL 125,48,0,120,12,124,204,118,
0
1560 KEY DEF 29,1,123,91
1570 KEY DEF 28,1,124,92
1580 KEY DEF 26,1,125,93
1590 KEY DEF 22,1,60,62
1600 KEY DEF 19,1,64,96
1610 KEY DEF 17,1,43,42
1620 KEY DEF 39,1,44,59
1630 KEY DEF 31,1,46,58
1640 RETURN
1650 REM *** GEM DATA OG SLUT ***
1660 OPENOUT "TIPSDATA"
1670 FOR Z=1 TO 50
1680 PRINT #9,A$(Z)
1690 FOR Q=1 TO 50
1700 PRINT #9,A%(Z,Q,1)
1710 PRINT #9,A%(Z,Q,2)
1720 NEXT Q,Z
1730 CLOSEOUT
1740 REM *** RESET ***
1750 CALL 0
```

Læserservice

Ved tilbud om salg af software af egen udvikling erklærer jeg hermed, at jeg er indehaver af alle programrettigheder.
Husk venligst navn og adresse på kuponen nederst på siden.

. . . . *Klip her!* . . . . *Klip her!* . . . .

Bestillingskort

Undertegnede bestiller herved: BELØB

- ☐ 1 års abonnement på **Amstrad Computer User**
- ☐ Hele årgang 1985 af Amstradbladet, kun kr. 95,- . . . . ______
- ☐ ____ stk. Maxell disketter CF2 á kr. 67,50 . . . . ______
- ☐ Samtlige programlistninger på disc fra tidligere Amstradblade (- dette nr) for kun kr. 110,- . . . . . . ______
- ☐ Samtlige programlistninger i dette nr. på bånd for kr. 39,85 . . . . ______
- ☐ Samtlige programlistninger i dette nr. på disc for kr. 110,- . . . . ______
- ☐ Programmeringssproget COMAL på bånd kr. 498,- (se Amstradbladet nr. 6/85) . . . . . . ______
- ☐ Programmeringssproget COMAL på disc kr. 698,- (se Amstradbladet nr. 6/85) . . . . . . ______
- ☐ ____ stk. Joycards á kr. 99,- (se anm. i nr. 6/85) . . . . ______

Kuponen sendes til:
»INPUT«
Gødvad Bakke 4
8600 Silkeborg

Beløbet bedes vedlagt pr. check, eller indsættes på giro 6 26 51 97.
Alle priser er excl. porto. Bestillinger bedes forudbetalt.
Beløbet er indsat på giro ☐ vedlagt i check ☐
Efterkrav: + 25 kr.

TOTAL ______
+ PORTO ______
IALT ______

Du skal være opmærksom på, at der for visse bestillingers vedkommende kan være en vis leveringstid, da nogle af produkterne kun hjemtages i det antal I bestiller.

Send venligst ovenstående til:

Navn: . . . .

Adresse: . . . .

Postnr./by: . . . . **evt. tlf.:** . . . .